

7月中
售价10元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第301期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



深度游戏
任游软件、网龙公司、金酷游戏、桌面游戏。

赠送网络游戏《成吉思汗》精美海报
非卖品

汤姆·克兰西的细胞分裂荣耀归来



ISSN 1007-0060
9 771007 006098 20

本期重磅专题：
革命网游，大刀向谁的头上砍去？
在硝烟与弹痕之外：主视角射击游戏的精妙设计

在线争锋：Hi，Showgirl/为所有WoW玩家干杯/写在EQ诞生十周年之际/不玩网游？别逗了！
前线地带：POPSOFT@E3 EXPO，50款佳作预览
深度游戏：Rawr，PvE玩家必备利器/细胞分裂——定罪/黑手党Ⅱ/全面通缉/为什么开辟桌游专区
评游析道：威尔·怀特——人生的“建造者”
攻城略地：《温柔刺客》的二战回忆


本期攻城略地
致命车神

海，有多大

曾经见证历史 即将缔造传奇

MMORPG + ACT + RTS + FPS = ?



www.DaHaiZhan.com

谜底7月揭晓

客服电话:010-65528908

http://www.9Hgame.com



九合天下(北京)科技有限公司





责编手记

“这位记者组的新同事颇为能打，常以熬夜战稿，每日只睡得四五个小时为傲，让我想起自己在近乎报废之前，也是如此一般豪气冲天，可惜那都是数年前的事了。”

我的朋友小明欢快地对我说：“再见！”然后就背着书包颠儿了。

我的朋友蓝星用他创建的Cross之队一场比赛攻入10球，然后心满意足地走了。

嗯，只有我还没有齐活儿。这个出刊的夜晚，我发现自己再也无法忍受孤独。

其实当我还在奋战的时候，有一个好同事也在熬夜，他就是人送浑号“西四环地穴领主”的Doppelganger。这位记者组的新同事颇为能打，常以熬夜战稿，每日只睡得四五个小时为傲，让我想起自己在近乎报废之前，也是如此一般豪气冲天，可惜那都是数年前的事了。当然，地穴领主并不能保证他每天都能准时上班，为了让自己的考勤记录更好一点，他还是在编辑部对面只有几米路的小区里租了一间半地窖式的建筑居住，这保证了他哪怕在8点59分40秒起床还可以穿戴整齐、慢条丝理地蹿上5楼，然后气定神闲地坐在座位上，并刚好听到上班铃声。

但他今天也早早地完工了，他坐在那里，神情专注地盯着自己的笔记本屏幕，这令我好奇。“你在玩什么？朋友！”我问他。地穴领主显然懒得搭理我，他头也不抬，撂下一句话：“我不过是为了在《地下交通站Online》里再升上几级。”他说，“我练的鼎香楼伙计再升几级就可以出去PK了！鬼子、八路和伪军，想打谁打谁！”于是我严肃地提醒他，必须从他本期撰写的专题里解脱出来了。我最后一次警告他：“人民的正义事业不容胡闹！”

地穴领主失魂落魄地猛醒过来，发现自己已经走火入魔。他表示：“这些游戏太容易勾引我了，让我进去不由自主地杀了很多好人。请人民原谅我！”我表示，他中毒还不是太深，况且他是为了撰写重磅专题《大刀向谁的头上砍去？》才不慎中计。地穴领主渐渐平复了神色，收拾了细软，就回地窖睡觉去了。

于是，我继续战我的E3专题。但我的意识开始模糊，我的脑海中渐渐闪过本期的精彩内容。我仿佛看到小明在嘿嘿乐着，跟我说：“嘿，看看我这期弄的Showgirl专题吧，好欢乐……”我仿佛看到蓝星在哈哈笑着，跟我说：“本期开设的桌游专区很棒啊，你知道什么是桌游嘛你！”我仿佛还看到冰河咧着嘴跟我说：“你大爷，上期找老子写专题，这期累死你呀……”我感到压力好大，哎呀真是不得了，压力一大我就好困，然后就沉沉地睡去了。当我醒来的时候，我发现我的E3专题已经在迷糊中弄好了。我甚至不知道这是不是我做的，里面有E3上各个平台新游戏的介绍，从PS3、X360到PC，足足有30多页，50个游戏！

唉，管它呢，反正已经到了出刊的大限，我也要回家了，各位读者就凑合着看这个专题吧……

大漠小虾
xiah@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

A
艾伦·威克；
B
暴雨、边境之地；
C
刺客信条Ⅱ、刺客信条——血统、尘埃2、赤壁、除暴战警2；
D
刀剑英雄Ⅱ、刀魂——破碎命运、电锯惊魂、多重阴影；
F
FIFA 10、疯狂兔子回家；
G
GT赛车5、光环3——天降神兵、光环——致远星之役、国威；
H
黑暗骑士、黑手党Ⅱ、猴岛的秘密特别版、毁灭战士3；
J
剑侠情缘网络版叁、剑仙、僵尸启示录、寂静岭——记忆碎片、极品飞车——变速、极限竞速3；
K
开心、抗战英雄传；
L
猎天使魔女、龙世纪——起源；
M
迷你忍者、魔兽世界——巫妖王之怒、模拟人生3、梦想世界；
N
NBA 2K9；
P
披头士——摇滚乐队；
Q
求生之路2、潜龙谍影——和平使者、潜龙谍影——崛起、全面通缉；
R
忍者龙剑传Σ2、热舞派对、瑞奇与叮当——时空裂缝；
S
塞尔达传说——灵魂轨迹、生化震撼2、生化危机——黑暗编年史、神秘海域2——盗亦有道；
T
天龙八部、细胞分裂——定罪；
W
完美世界国际版、王者世界；
X
现代战争2、星际争霸Ⅱ；

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年07月08日
定　　价 人民币10.00元

P46 前线地带重点推荐
50款E3游戏全面关注



P12 专题企划重点推荐
大刀向谁的头上砍去?

如果只是打着“民族感情”的旗号做游戏圈钱，那干脆还是不要做了——肯定会因此而臭名昭著的。但如果真的能在各方面下功夫，就确实值得期待。



P142 评游析道重点推荐
威尔·怀特其人其事

没有人认为模拟游戏会大行其道，乃至像《模拟人生》一样大行其道。在《模拟人生3》发售之际，让我们一起了解这位“模拟人之父”的成长历程。



P34 在线争锋重点推荐
Showgirl，光鲜背后

你平常只是在一次展会上看到她们的身影。你也许从未了解她们的点点滴滴，甚至不屑于了解，除了她们的容貌。实际上，Showgirl并不是你想像的那样……

我们将从北美的零售网络召回所有《终结者——救世军》的PC版，并制作全新的安装光盘。



——在部分玩家反映PC版《终结者——救世军》因安装过程出错而无法正确进入游戏后，发行商Equity Games Production在游戏官网贴出了声明。一款PC游戏出现如此大的Bug还属前所未有，发行商不得不承诺，所有已经买到正版的玩家可以到零售商处免费更换。

ESA期望今年的展会将有4万名参观者，但不要说我们回到了过去的大E3时代。

——E3主办方美国娱乐软件协会（ESA）的CEO Mike Gallagher对IndustryGamers杂志表示。他说，重要的是，E3是一个恰当的展会，可以为游戏业服务。2006年的末代“大E3”创造了6万人次的最高客流量记录，但随后两年的展示规模严重缩水。

公司没有关闭也没有正在关闭！

——3D Realms忽然跳出来澄清谣言，声称倒闭的只是那个存在了12年的开发项目。3D Realms对Shacknews网站表示：“我们送走了《永远的毁灭公爵》的开发组，并对公司进行了重组。现在我们的确是个小公司，但我们会持续存在，并继续开发基于《毁灭公爵》版权的游戏。”必须承认，在Take-Two决定告发3D Realms之后，事情越来越具有戏剧性了。

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

《电子游戏月刊》的复刊标志着我们再次有机会向游戏狂热者们提供高品质的精神食粮。

——《电子游戏月刊》（Electronic Gaming Monthly，EGM）的创始人Steve Harris在官方新闻稿里说。5月29日，Harris宣布从出版商Ziff Davis Media集团手中买回了EGM的版权，并计划在今年下半年重新发行这本老牌杂志。1988年，Harris一手创办了EGM，此后它迅速发展，成为欧美地区首屈一指的游戏媒体之一。Ziff Davis于1996年得到这本杂志的版权，2009年年初由于长期经营不善宣布停刊，内容并入1up.com网站。



以大胸为特征的免费网游会点燃你的激情吗？

——游戏网站ScrewAttack向玩家推介E3 2009上展示的《完美世界国际版》。不用懂英文，只需扫一眼这家网站记者的视频报道，便能理解老外眼中的中国游戏是何种形象。



我们早就已经研究过与之类似的技术，今后也会继续。我们与他们的不同在于：我们总是在不断寻求与众不同的道路，而不仅仅是装门面的技术而已。

——索尼和微软分别在本届E3上公布了各自的体感娱乐项目，而早已引领业内体感游戏风潮的任天堂则对此不以为然。任天堂美国分社社长雷吉更是公开将微软的体感项目“Project Natal”嘲讽为“装门面的技术”。

如果iPhone能够让你对游戏产生兴趣，那我也会感到高兴，因为那样我就有机会向你推销PSP了。

——索尼总裁兼首席执行官Jack Tretton日前在接受媒体采访时表示，iPhone只是一款手机，不会影响到PSP的销售。他同时还提到“除了我们以外,可能所有人都恨不得免费得到它，但最便宜的商品往往不会是最成功的商品，因为‘一分钱一分货’的道理是明摆着的。”

我认为这是一届很有趣的E3，在展会上的所见所闻也让我觉得今年的规模恰到好处。

——PlayStation业务的“新掌门人”平井一夫在接受采访时对今年的E3展给予了高度评价，他表示自己曾经担心E3的规模会在高速增长中超出控制，而如今看来主办方已经成功找到了规模与赢利的平衡点。

如果暴雪不需要一个核心玩家，那么他们就拥有了一个疯狂的Farmer！

——某美服《魔兽世界》玩家的MSN签名。这名玩家使用代理玩美服已经5年了，曾经是狂热的Raid爱好者，新近突然被封号。于是，他变成了美服的打钱者，考虑到汇率的因素，他每天的收入很丰厚。

那为什么会有NDS版？

——IndustryGamers询问《波斯王子》制作人Ben Mattes：为什么你们不把《波斯王子》出在主流大众的Wii上？Ben Mattes回答：因为Wii的系统无法处理他们团队想要实现的东西。如果制作了Wii版，游戏将被弱化，所以我们并不想将游戏缩水移植。但并不是所有玩家都能接受这个牵强的理由。



台服守尸的全是大陆玩家，排队做任务的都是本地玩家；杀人的都是大陆玩家，叫安安的都是本地玩家；刷屏的都是大陆玩家，给别人加Buff都是本地玩家。

——有玩家通过说反话来提醒那些不停抱怨“国内的网络游戏环境真差”的人：不要以地域取人

如果不支持索尼，人类就会灭亡的！

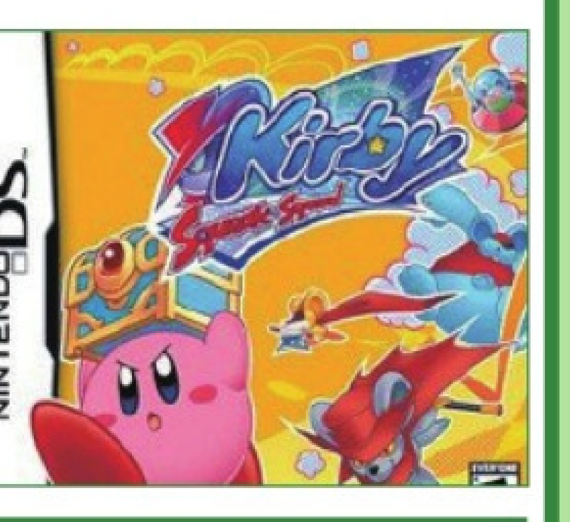
——《终结者4》电影版的海外发行工作是由索尼公司负责的，而影片中反抗军技术人员和反抗军领袖康纳使用的笔记本电脑全部是由索尼提供的，当这些设备在剧情中起到关键作用时，“SONY”4个硕大的字母总会出现在屏幕上，从观众的调侃中可以看到这种宣传确实产生了不小的影响。

为什么美版的卡比总是那么生气？

——有细心的玩家收集了《星之卡比》不同版本的游戏封面，发现日版封面上的卡比总是保持着笑容，而在美版的封面上则一直表情严肃。







虽然这译名真难听，不过写完后，连我自己都觉得还行了。

——在Saraba1st游戏论坛的游戏译名讨论帖中，有玩家表示：Need For Speed为什么会被翻译成《极品飞车》？极品这个词太含糊和笼统，飞车一词也体现不出Speed的精髓，而台译《极速快感》至少强调出了赛车追求的一种感觉，这个投入感和心领神会感就比极品飞车高出不知道多少倍了。面对着游戏译名众口难调的问题，有玩家如此恶搞：不如就译作《快车来》吧，理解为“快，车来”与“快车，来”均可。快和来恰好对应Need于Speed的押韵关系，且快字有Speed的意思，来字则表达了一种需求，对应Need，车字则统概游戏主题。

这些文化正是因为他们没钱买游戏机的扭曲心理而产生的。

——世界上有这么一群玩家：一部分人只买微软的游戏机，攻击索尼和任天堂，一部分人只买索尼的游戏机，攻击微软和任天堂，另一部分只买任天堂的游戏机，攻击微软和索尼……而且，在攻击游戏厂商之外，他们还相互进行人身攻击。时间一长，便有人感叹“围绕着三方厂商而展开的玩家间的战争已经成为了游戏界的一种文化”，而有玩家则对这种“文化”进行了这种评价。

我们只是一群拿汉化来“玩”的人，而不是一群免费服务的提供者。

——面对国内民间汉化界抄袭成风、为争夺汉化补丁首发权、抢先汉化进度，不惜相互倾轧的不良氛围，某汉化组成员表示：为防止汉化工作与“玩”的原则背道而驰，从此不会对汉化工程发表公告或声明，汉化工作只会在暗中进行。

在日本，任天堂的形象本来就已经无处不在了，这回又把魔爪伸向了快餐店……

——任天堂与麦当劳启动了全面合作项目，此后日本地区的3200家麦当劳快餐店将安置任天堂WIFI通信设备以及任天堂NDS的形象装饰。可以预见，任天堂的NDS形象将借此更加深入人心。





PC Gamer
2009.6
准备好被人拳打脚踢！——《边境之地》

本期PC Gamer的封面人物是即将面市的游戏《边境之地》中的角色“Brick”，这款原定于在2008年推出的游戏因画风问题需要拖延到今年10月才能正式开始发售。在2007年8月，《边境之地》的开发商认为当时的成品画风过于陈腐并且毫无特色，于是做出了一个十分冒险而又颇有野心的决定——放弃使用写实画风，重新设计整个游戏的图像表现方式。新画风确实别具一格，如今的《边境之地》画面改用了罕见的拟真3D风格，游戏开发公司Gearbox的高层显然也对此感到非常满意。

《边境之地》的故事发生在一颗位于银河系边缘名为“潘多拉”的星球上，在遥远的未来，有几艘殖民宇宙飞船来到了潘多拉星球，殖民者迅速在这个星球上开始了淘金，而在淘金的过程中，人们发现了一些破败的外星遗迹。出于恐惧，有钱及有权势的殖民者迅速地离开了这个星球，而余下的人们则陷入了无政府的混乱状态。在此之后，部分留在星球上的人们认识到这些外星遗迹中记载的外星科技有希望协助他们致富，但是，在那些有权势的殖民者离开7个地球年之后，潘多拉星球的天体轨道发生了变化，整个星球的气温开始上升，一直处于冬眠状态的外星生命随之被唤醒，而游戏的故事就此展开。

据开发商Gearbox在PC Gamer的专访中透露，该游戏将拥有一个类似于《暗黑破坏神》的随机地图系统以及随机物品属性组成系统，玩家在游戏中得到的每支枪械属性和外观都将是独一无二的，用PC Gamer的话来说就是“我捡到了一把使用霰弹枪子弹的手枪，而且这把手枪可以使人着火！”数量惊人的地图与装备的组合，配上并不多见的科幻RPG背景，总体来说，这款游戏十分值得期待。



《模拟人生3》终于来了
1up.com
2009年6月2日

感谢上天，EA没有想在这游戏里尝试些什么奇怪的新花招，《模拟人生3》依然与前两作一样那么容易让人上瘾。在《模拟人生3》推出之前，很多模拟人生系列的爱好者都比较关心《模拟人生3》是否带来画面效果的提升，而现在我们知道了：《模拟人生3》的其他改变更为重要。EA在《模拟人生3》中保留了很多前作中有趣的元素，并且将游戏规模扩展到社区级别，通过新的开放式社区系统在已完全改变了这个游戏的玩法。



《奇迹餐厅2》——不知道能否填饱你在模拟游戏上的胃口
IGN.com
2009年6月9日

很难评价《奇迹餐厅2》这款游戏，一方面，《奇迹餐厅2》为玩家提供了两个鲜活故事模式，玩家可以通过这两个故事来好好认识到如何打造一间成功的餐厅。虽然游戏确实是有两个故事，但主要的游戏方式并没有太大改变，唯一不同的就只有故事背景以及有更多的菜单与装修选项可供玩家选择。这款游戏已经很不错了，但作为一个模拟游戏，我们认为它其实可以做得更好。



Activision因发行问题控告开发商Double Fine
Gamasutra.com
2009年6月5日

Activision起诉了游戏开发商Double Fine，要求后者停止发行即将推出的游戏《Brutal Legend》。Activision声称：“依据合同，我们依然保留有游戏的发行权。而且已经为这款游戏投资了1500万美元。但话虽如此，Activision最终还是无意去发行这款游戏。EA的一位雇员针对这次诉讼表示：“这就像是一个抛妻弃子的男人，在他的前妻邂逅了一个更好的伴侣时出来控诉她背叛家庭。”



10月1日后发行的所有PSP游戏都可供下载
ComputerAndVideoGames.com
2009年6月10日

为了配合PSP Go的发行，索尼公布了相关的计划，表示要让所有在2009年10月1日后发行的PSP UMD游戏同时也可以通过下载获得。针对此事，SCEA公共传媒部主管Jeff Rubenstein表示：“据我所知，在10月1号之后我们发行的所有PSP UMD软件都会有下载版”。他同时还暗示：第三方发行商可自行决定以何种方式发布游戏。

《龙与地下城Online》为何会转型免费运营

■原文载于Gamasutra.com ■翻译 Cheung

美国游戏开发商Turbine在6月9日宣布了一项惊人的消息——比提升游戏等级上限、增加大量新任务等等可能给整个游戏带来巨大影响的举动更为惊人的消息。是的，或许你已经知道了，《龙与地下城Online》（以下简称DDO）即将在下一次大型升级之后开始免费运营了。尽管Turbine依然保留了一个“VIP”用户的项目供有意的玩家每月付款购买，而且理论上来说，如果人们想拥有完整的游戏体验，仍然需要向Turbine付费，但无论如何，从现在开始，玩家确实可以一分钱都不付就开始玩这个游戏了。Turbine公司的公关主管Adam Mersky向我们这样解释：“这并不代表有钱的玩家就可以立即买到最高等级的角色。”

“我们正努力使得那些‘美元战士’在游戏中不会拥有可能导致破坏平衡性的优势，”Mersky这样解释道，“玩家获得极品装备的唯一途径依然是通过他们在游戏中的努力，发烧友群体不会因此而受到不公正的影响。”

在更变DDO运营方式之际，Turbine也正在扩展其全球业务版图。韩国版的《指环王Online》最近开始了正式运营，与此同时，Turbine更是马不停蹄地准备在中国大陆市场推出这款大作。

Turbine似乎相信“免费网游”这一在东亚的占主导地位的运营方式一样可以十分成功地应用到欧美市场和游戏产品上。Mersky表示，DDO十分适合Turbine去尝试这种新型的运营模式：以一款十分知名的、在商业上已获得成功的产品去尝试，比去购买一款东亚制的游戏或开发一款全新的产品去尝试更为明智。

Mersky这样说道：“DDO是一款不错的游戏，目前它创造的收益也十分稳定。无疑，在DDO上做出尝试非常合适”。他同时表示，这就像传统以纸笔的方式来进行的“龙与地下城”游戏的玩法——玩家平时游玩无需付任何费用，但依然会隔三差五地到商店购买新的骰子、新的模型与地图去扩充早已拥有的游戏收藏。

他同时澄清，Turbine在做出这个决策之前谨慎地花费了近一年的时间制定计划，无论是从游戏设计的层面上，还是从客户需求的层面上。“我们知道，DDO总不能够随便搞个游戏商城，然后取消月费，从而可以大摇大摆地说这个游戏‘不花钱就能玩’。我们在此花费了大量时间去重新构建游戏系统、优化游戏前台、社交工具，并以此提升玩家的用户体验。”他表示，“网游公司也应该同时重新考虑免费运营与固定月费运营之间的优缺点，并进行更好的平衡。”

“这完全取决于玩家的选择，”Mersky说道，“你可以每月付月费，然后每个星期玩够20小时，甚至40小时，我们则自然而然地会提供你想要的服务。但是在这个框架下，我们还应该考虑到怎样才可以开拓大龄玩家的市场——他们都曾经是《龙与地下城》的忠实玩家，但他们现在可再没有闲心去在电子游戏里花费大量时间。比如说，如果你生了小孩，你马上就会知道为何这些群体没有大量时间去玩电子游戏。”

他进一步解释说，这种只顾及铁杆玩家的思维已经老旧了，因为当年的铁杆玩家也会成长，由于工作和家庭的原因，他们可以用来玩游戏的时间越来越少，即使是曾经的发烧友级玩家，现在如果想要重返电子游戏世界的话，也要寻找新的方法，去好好平衡生活与游戏之间的比重。

他接着举了一个例子：“这些没有太多空余时间来玩电子游戏的玩家，也可以通过付款来购买一些我们之前只会定期开放给月费付款用户的道具。没有任何理由要让这些没有太多时间玩游戏的玩家每月付款十几美元给我们，而我们游戏公司最终却只会添加一些他们永远没有时间获取的成就或道具。”

“这不是什么邪恶的事情，只是扩充市场的举动而已。”他补充道“我们只是在做其他游戏早就做过的类似事情罢了——比如减免游戏月费，然后在游戏中添加广告，或者是开始在游戏里贩卖一些廉价的道具……我们已经研究了这种方式接近一年多了，这实在是非常适合DDO。”

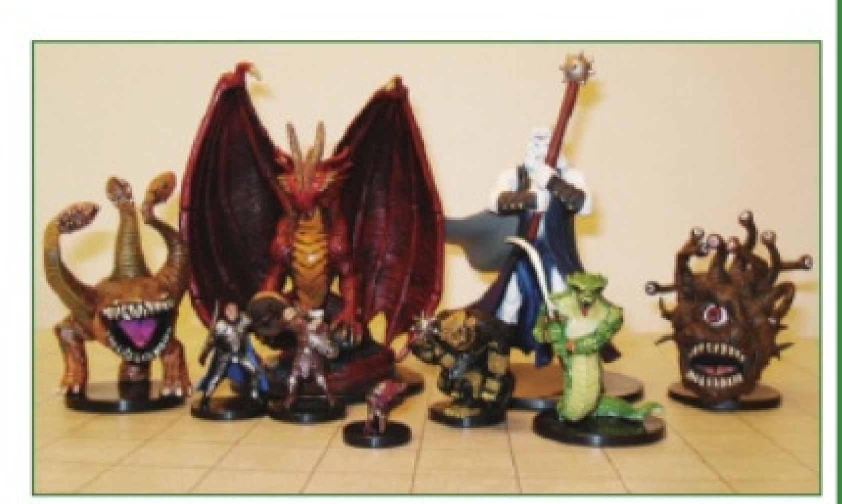
Turbine应该会希望把从DDO项目上得到的经验应用到其他项目上，针对这一猜测，Mersky表示：“我们不会在《指环王Online》上实施该计划，因为从一开始这个游戏就不是为此而设计的。虽然Turbine在未来推出的家用游戏机游戏将不会采用这种运营方式，但不可否认的是，我们从这种运营方式中得到的经验，将使得我们的家用游戏机游戏大受裨益。

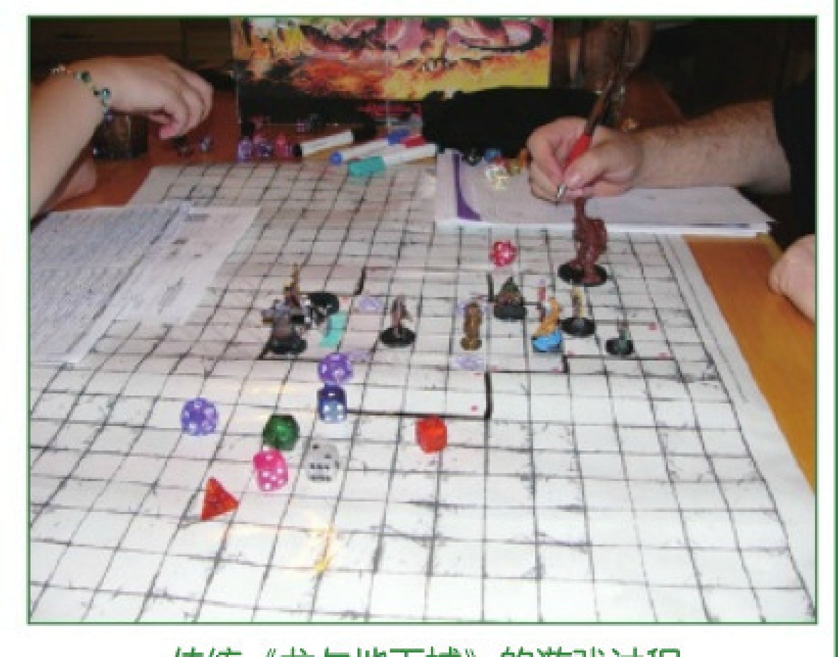
也许，我们真应该重新审视一下这两种运营方式之间的优缺点。



《龙与地下城Online》


《龙与地下城Online》游戏截图


传统《龙与地下城》中的模型


传统《龙与地下城》的游戏过程

日韩网游月度回顾

■广东 Cheung

日本《永恒之塔》先行体验试玩会

日版《永恒之塔》运营商NC Japan日前在东京丰洲店与大阪千日前店举行了为期两天的先行体验试玩会。在日本网络游戏业界中，游戏尚未开始正式运营就开始用试玩会作推广是非常少见的做法。当然，NC Japan对《永恒之塔》如此重视的态度并不难理解，毕竟《永恒之塔》的开发商NC Soft制作的《天堂》系列早已风靡整个东亚，如今推出的主力作品《永恒之塔》在韩国更是创下了28万人同时在线的新纪录，自从宣布引进到日本以来就一直被当地媒体称为“大作”，NC Japan如此声势浩大地进行推广也相当正常。

NC Japan在这次试玩会中优先邀请的玩家绝大多数都是NC Japan的忠实用户，以及少数知名的游戏网站的运营者。公司为这些被邀请参加试玩会的玩家提供了配置十分高端的电脑，以此来完全地展现《永恒之塔》的画面表现力。本次试玩会的规模并不算大，一开始仅邀请了80名玩家来参加，但在试玩会开始一个小时后，东京丰洲店的小会场早已塞满了前来参观体验的玩家，门外更是有超过两百名的正在排队等候的玩家所组成的人龙。据日本媒体统计，30日当天，在东京丰洲会场总共吸引了超过400名玩家前来体验《永恒之塔》，其中更有30%是女性玩家。

对于这款来势汹汹的“韩流”大作，NC Japan所表现出的诚意自然并没有让广大日本玩家失望。日版的《永恒之塔》的本土化工作做得相当到位，除了质量极佳的文字翻译之外，NC Japan还针对日本玩家群体专门聘请了国内“动漫宅”群体非常熟悉的野中蓝、户松遥、子安武人等几位十分知名的“声优”来为游戏进行全面的日语语音配音工作。相对于我国大陆地区运营的《永恒之塔》版本直接将韩文语音去除的粗暴做法，NC Japan十分有诚意地从角色的正式对话到平时的唠叨抱怨都重新翻译了一遍，并将所有的语音都完整地以日语重新呈现出来。

此外，针对广大日本玩家在试玩会中提出的问题与建议，NC Japan还向玩家承诺，日版的《永恒之塔》中的经验和任务设置将比较特殊：为防止外挂自动打怪练级，日服采取了有别于其他地区的设定，玩家在完成任务时所得到的经验将会增加，而通过“打怪”得到的战斗经验则会减少。同时，NC Japan还将会在日版《永恒之塔》中增加部分日版的专有内容，希望通过这些做法可以有效遏止外挂泛滥的现象。与我国某些运营商为了增强游戏寿命而大幅增加升级所需经验值上限、降低玩家获得的所有经验的做法，更是有着天壤之别。



《永恒之塔》日本运营事务编制总监西本直树先生的演讲


正在试玩的日本玩家


人流熙攘的试玩会，从窗中依稀可以看到长长的人龙

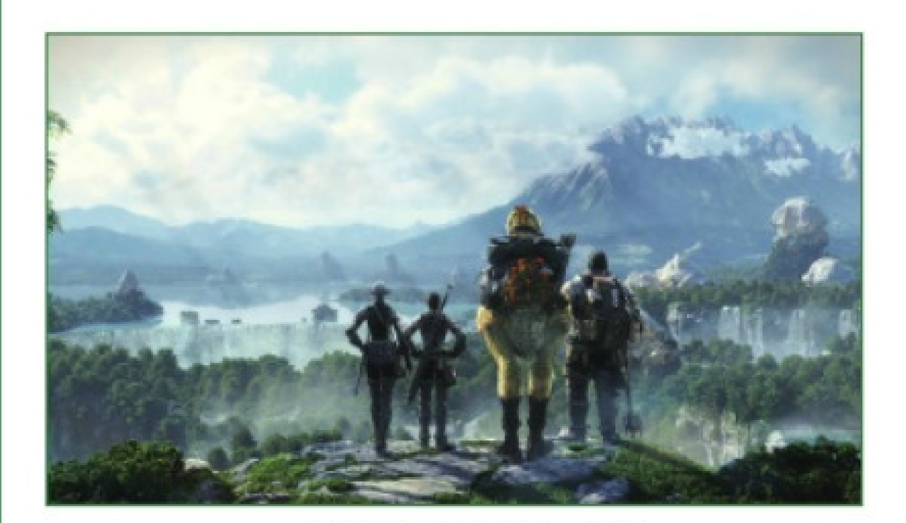
《最终幻想ＸⅣ》正式公布

在今年的E3上，Square Enix正式公布了《最终幻想》系列的忠实玩家们望眼欲穿的新作——《最终幻想ＸⅣ》的最新资讯。虽然早在2005年8月，Square Enix就曾提及正在开发一款新的MMORPG，代号“Rapture”，但当时Square Enix还十分暧昧地并没有指明这款新游戏是否为《最终幻想XI》的续作，更没有点明是否与“最终幻想”系列有关联。时隔4年，一切终于明朗：《最终幻想ＸⅣ》将采用Square Enix的“Crystal Tools”引擎进行开发，新作至少会登陆PS3平台与Windows平台，预计会在2010年上市，而且是由《最终幻想XI》制作班底中的田中弘道以及河本信昭继续负责游戏的主要设计工作。

目前，Square Enix所公布的有关《最终幻想ＸⅣ》的资讯并不多，但可以确定几点的是：Square Enix目前仅有推出日、英、德、法4个语言版本的计划，并有可能会制作成跨平台的全球统一的服务器群组，《最终幻想ＸⅣ》还将抛弃《最终幻想XI》所使用的PlayOnline平台。至于游戏内容方面，虽然《最终幻想ＸⅣ》的种族和职业设定与《最终幻想XI》相似，但两款产品是完全不同的游戏，玩家先前在《最终幻想



《最终幻想ＸⅣ》


《最终幻想ＸⅣ》 CG

XI》中创建的人物角色将无法转移到《最终幻想ⅩIV》中。Square Enix至今也没有详细介绍过《最终幻想ⅩIV》中的战斗系统是如何运作；虽然已经预定在2010年正式上线，但到目前为止Square Enix还没有制定该游戏的Beta测试计划。总的来说，众多玩家要接触到这款新作还需要等上相当长一段时间。

科幻FPS网游Another Day：The Only Squad正式确定公测日期

由Queen's Soft开发的科幻FPS网游Another Day：The Only Squad已在6月24日于韩国开始公测，这款科幻题材FPS网游由一位参加过名作FPS Quake开发工作的韩国设计师郑亨俊（音）带领开发。游戏背景讲述在300年之后的未来，主角为了成为宇宙中最强的战士，通过各地参加战斗训练和各样任务的展开剧情。除了普通FPS普遍具备的元素之外，Another Day还别出心裁地设计了诸多花式战术动作供玩家控制角色使用：例如用于躲避敌方狙击的“灵巧一闪”动作，还可以使用“走壁”这种动作来迅速攀爬墙壁，以及供快速前进用的“冲击推进器”等，多种的动作设计使得玩家在Another Day中的各种行动都显得非常灵活。

Another Day中的基本武器主要有4种：手枪、自动步枪、手榴弹以及链锯式战斗手刀，在这4种基本武器之外，玩家还可以到游戏的道具商城中购买破坏力、连射速度、准确率、装弹数量等等各方面性能各有不同的武器。

在防具方面，Another Day中的装甲采用了一整套的全身防护服设计。与购买武器相同，玩家可以在游戏道具商城中购买提供性能的组件，包括提高移动速度和防御性能的装甲组件、提供通信机能的头戴物，以及加强“冲击推进器”性能的背包等等。



Another Day



Another Day武器商城

Q版网游Lime Odyssey正式开始测试

经历两年开发时间，由韩商Sirius Entertainment开发的Q版网游Lime Odyssey已于6月4日开始在韩国举行封闭测试。据开发商表示，该游戏的开发团队几乎集结了所有当初曾参与开发过《仙境传说》的工作人员。

游戏故事讲述在一个奇幻世界中，以人类、狮人与娇小的小型种族“Pam”为中心，3个种族共同寻觅神的果实“Lime”的冒险旅程。Lime Odyssey采用双职业设计，角色的冒险职业与生活技能职业将会平行发展。游戏提供了7种冒险职业以及10种生活职业供玩家选择，7种相对传统的冒险职业分别是：战士、魔法师、牧师、盗贼、猎人、控偶师、诗人。而生活技能的设计则与其他游戏中的工匠职业或技能的定位有所不同：Lime Odyssey中的副职业将不再是可有可无的，玩家在发展生活职业之后，就可以通过生活职业来建造属于自己的房屋，甚至是村落，这使得Lime Odyssey的整个游戏生态将非常自由。附带各种有趣以及新鲜设计的Lime Odyssey无疑已经取代陷入开发泥潭中的《仙境传说2》，成为了《仙境传说》最有实力的接班人。



Lime Odyssey 女性人类人设






Lime Odyssey

E3随想

■本刊特约记者 Jump

今天你拍肩了吗？

去年这时候的E3差不多算是跌到了历史的谷底：玩家被拦在门外，厂商不满场馆冷清，媒体捏着邀请函申请表望眼欲穿……尽管如此，E3 2008还是因为某个事件而引起了媒体与玩家超过历史巅峰时期的关注。

这件事儿自然是Square Enix的社长大人和田洋一在微软发布会上去而复返，轻轻一拍合上表情僵硬的微软业务副总裁Don Mattrick的肩膀，娓娓述说道：“Don，我还准备了一份特别惊喜。”

而这份特别惊喜自然便是索尼旗下Playstation家族长久把持的日式RPG巨著最新作《最终幻想ＸⅢ》，在经历了无数的眉来眼去、暗箱操作、黑金交易——哦，对不起，是商业赞助之后，他们终于按捺不住，宣布跨平台到了微软的Xbox 360上的消息。



08年的拍肩

当然，从业界的角度来看，一款游戏跨个平台，即使是《最终幻想》这种一作能卖上900万份的票房炸弹级游戏，即便满打满算本作能重现当年《最终幻想Ⅶ》的辉煌，在最极端的情况下，也顶多只能为微软带来几百万台游戏机的直接销量罢了，根本无关于次世代主机大战的大局。但这并不妨碍众多微软游戏主机持有者和微软爱好者欢欣鼓舞全球同庆，一夜间信心爆棚，仿佛微软已将本届主机大战的胜利收入囊中，尚在镜花水月中的《最终幻想ＸⅢ》也借着“拍拍肩膀”一跃登上各大电视游戏媒体期待榜榜首，一时间引得各家的第三方厂商艳羡无比。

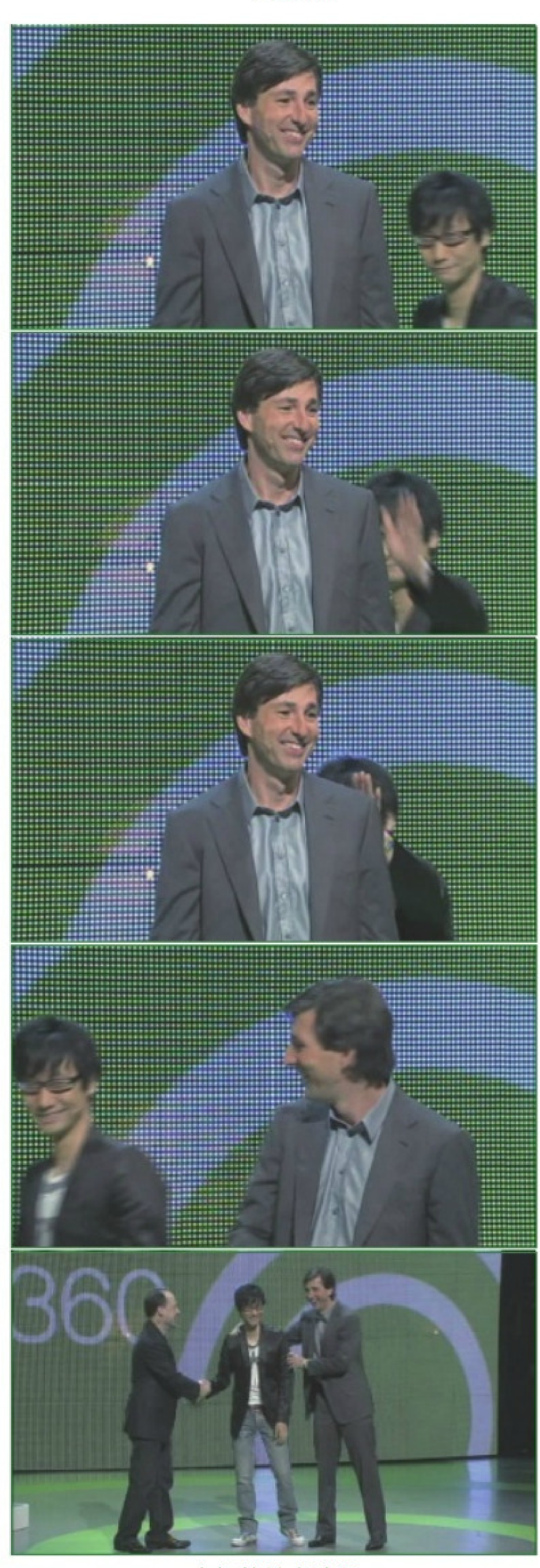
但是充满嬉笑怒骂、歌舞升平的一年时光转眼间就已经逝去，“知名前花牌玩具厂商”任天堂推出的“视频体感玩具”Wii继续横扫全球市场，被戏谑为“凶箱”的Xbox 360也因为越闹越大的“死亡三红圈”丑闻放缓了脚步，搭载了次世代蓝光技术的“高清播放机”PS3仍然在身后不紧不慢追赶着，拍肩活剧也渐渐成了众人记忆中的尘埃——闪闪发光，但怎么捏也捏不出个形状来。玩家需要新的刺激，舆论需要新的话题，厂商需要新的……赞助资金。于是，在业界的阴影中，新的阴谋正在酝酿。是的，事情就如同大家所猜想的那样：我们需要再拍一次肩膀。

生活如戏，总是猜得到开头猜不到结尾。每个人都知道在微软的第三方游戏阵营里缺少的最后一块拼图是什么，每个人都知道索尼仍在坚守的最后一块堡垒矗立在何处，每个人都知道微软玩家们在内心深处呼唤的那个名字是什么——这根本不是秘密，这是一种症候群式的集体妄想：是的，Metal Gear Solid，合金装备，潜龙谍影，老蛇打枪……随便用哪个名字，它指的都是一个意思：索尼有的第三方大作，我们都要有！

发布会上的情况大概就是这样：微软使用了惯用的“明星乱舞”技能，甲壳虫乐队和托尼霍克纷纷上台，台下那



现实和MGS



今年的拍肩流程

些没怎么见过大场面的宅男记者就这样糊弄得一愣一愣的，早已集体进入了迷幻状态。此时，本来没他什么事儿的Don Mattrick矫情地登上展台，在一片绿色射灯的映照下，他的脸上明显闪烁着诡异的光芒，他招牌般的嘴角抽搐式笑容更是增添了现场的时空扭曲度。紧接着，刹那间仿佛时光穿越、空间位移、光阴流转……总归一个词形容，Deja vu——似曾相识。人们的目光已经忽略了的Don作为演讲者的存在，而是齐刷刷的注视着他那套高档西服……的肩膀位置。没人听清他说了些什么——那些废话根本一点儿也不重要，所有人都知道将要发生什么：快给我拍肩，快点！

如果不是事后反复揣摩观看高清图片和GIF，大概没几个人能说清拍肩的详细流程。事实上，日籍三流电影导演、一流游戏制作人小岛秀夫是用老蛇的招牌动作——半蹲屈背潜行动作缓步走上前台的，头发有些蓬乱、身材有些矮小、相貌不太出众……这些条件为他的潜行动作提供了+5的技能增益。于是，“小岛从阴影中走了出来，拍了拍Don Mattrick的肩膀，用蹩脚的日式英语公布了一场蓄谋已久的阴谋”，没有夸张，没有比喻，完美的阴谋论式结局，屏幕上硕大的感叹号述说了所有观众的心声：曾经的群体妄想在此刻原原本本展现在大众的面前，现场就差集体开香槟庆祝了。

本次拍肩的成果：Metal Gear Solid：Rising的公布为微软打造了一座新的神龛，上书4个大字：有求必应。巧合的是，必应也是微软的新搜索引擎Bing.com的官方中文名。

War,War never changes。战争才刚刚开始，更多的拍肩还在未来等待着玩家们。

大展还是小展，这不是一个问题

能够在场馆里重新见到展台妹子（Showgirl）了，这毫无疑问极大的提升了与会者们的士气，虽然审美观的差异造成了一些欣赏障碍……呃，这是枝末小事儿，可以忽略。相比起前两年那两届了无生气的“媒体峰会”，今年重归传统的E3大展总算令人找回了久违的兴奋感。

可不是么，面对着喧哗的音响、花里胡哨的展台，还有热辣喷火的展台姑娘们……正常人都不可能保持冷静。头脑发热的与会者，大到Gamespot、Eurogamer的知名记者，小到不知名的博客写手，纷纷红着眼睛从一个展台涌到另一个展台，或是和制作人亲密接触，或是被关在小黑屋里进行独家游戏试玩，或是对着展台姑娘吹口哨，再掏出相机一阵猛拍……他们说，这才是E3。

媒体喜欢凑热闹，厂商们又怎么想呢？主办方ESA很会算账，也尝试过给参展厂商洗脑：面向玩家的大规模展会实际上对厂商的直接游戏销售帮助不大。按照ESA的设想，将E3改革为一项由厂商、零售商和知名媒体参与的业内高端商务峰会的话，不光能够大幅度缩减每年展会的开支，还能够增进高层间交流和产品推广的效率。简单说，ESA的想法是去掉展台、隔离玩家、抛弃低端媒体……以此来全力打造一个精英式的商务交流会。

ESA算得很精：游戏是商品，商品交易会就该有商品交易会的样子，一切繁琐复杂会产生额外成本的要素都是可抛弃的。遗憾的是，游戏虽然是商品，但始终是面向大众的互动娱乐产品，媒体和渠道固然是营销成功的重点，但吸引更多的玩家参与和认同才是游戏制作的最终目的。大张旗鼓吸引眼球带来的资源浪费是固然娱乐产业的通病，但门可罗雀的冷清会场才会真正让厂商暴跳如雷。在一年一度的游戏盛会上，厂商兴冲冲地将开发已久的作品公示出来，面对的却不是热烈玩家的欢呼，而是一群板着脸、满眼都是柱状图和销售数据的渠道代表，这是一件多么煞风景的事儿。所以说，不光玩家需要大展，厂商也同样需要大展。

大跌眼镜的重磅级新闻、光怪陆离的展台、目不暇接的游戏演示、慷慨激昂的演讲者、狂热的玩家、全球媒体不间断的关注和直播……这才是游戏产业一年一度最大的盛会应有的姿态！



头顶红色惊叹号的Don Mattrick









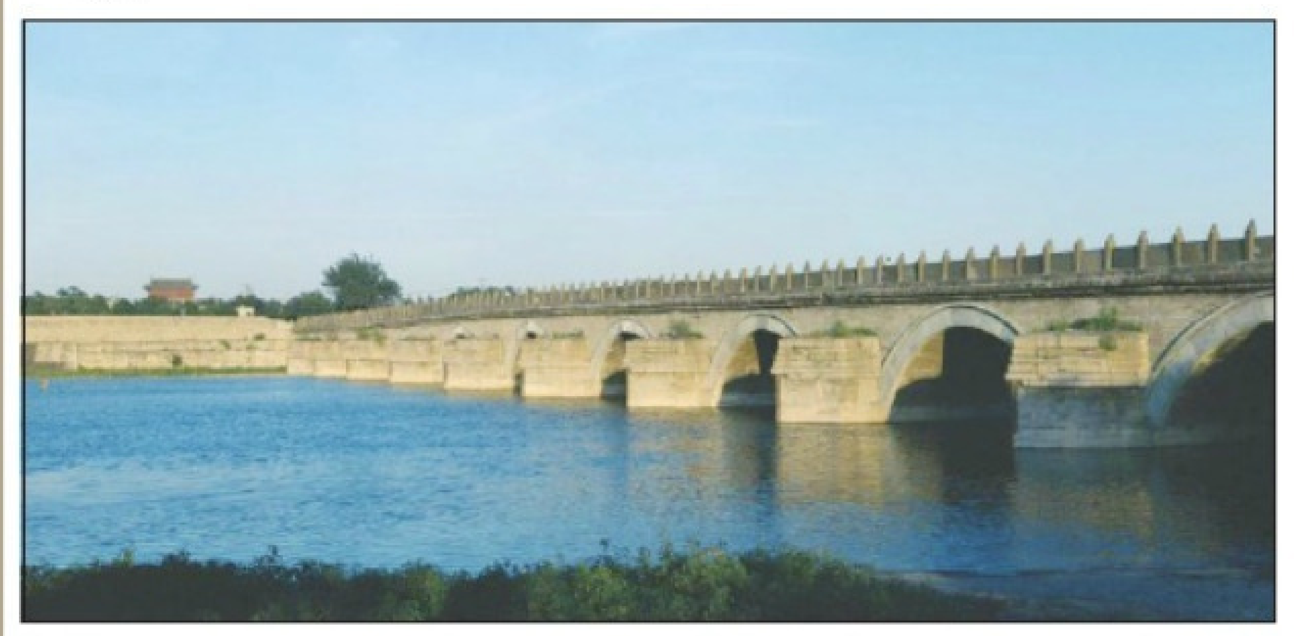
回归对所有人都是一件值得欢呼的事儿……当然审美观的差异也许让效果有些打折

大刀向谁的头上砍去?
——"爱国战争"题材网络游戏怪现状

■策划 本刊编辑部
执笔 张帆 蓝星

前言

当你拿到这期杂志的时候，"卢沟桥事变"已经过去了72年。



卢沟桥的硝烟早已散去，但那段历史并没有被忘记

1937年7月7日，日本的"中国驻屯军"在未通知中国北平地方当局的情况下，擅自在中国驻军阵地附近举行所谓的"军事演习"，随后声称有一名日军士兵失踪，要求进入北平西南的宛平县城（今卢沟桥镇）进行搜查，在该无理要求被中国守军拒绝后，日军开枪开炮轰击卢沟桥，并开始向城内发起进攻。中国守军第29军37师219团奋起还击，掀开了全民族抗日的序幕。同年8月8日，作曲家孙培元为纪念浴血奋战的29军"大刀队"战士创作了《大刀进行曲》，以铿锵有力的歌词和豪迈雄壮的气概深入人心，广为流传。时至今日，虽然被钉在历史的耻辱柱上的"日本侵略者"已化为飞灰，但是歌曲的旋律和歌词仍能激动人心……但是谁能想到这些熟悉的歌词和曲调会在传唱中逐渐模糊得难以辨认?

对历史的记忆并不是与生俱来的，但历史对人而言的重要性不亚于一切与生俱来的能力，为了守护和传承一代又一代人的集体记忆，历史一直是教育的重要主题。教育有成功也有失败：成功的历史教育给人以警示与激励，失败的历史教育则空洞无物，不但无法对行为起到积极的指引作用，往往还会起到相反的效果，不久前在互联网上广为流传的一张"无知学生亵渎抗日女英雄雕像"的照片就堪称是历史教育失败的产物——几名男青年做出的亵渎行为所暴露的是对抗日战争历史和英雄人物的一无所知。在反思"历史教育何

以遭遇失败”的同时，我们不妨将视野转向另一个同样打着“历史教育”“爱国教育”旗号的领域——以“爱国战争”为题材的网络游戏。


也许应当为这张照片能够引发众怒而感到欣慰：毕竟能够做出和容忍这种行为的只是极少数人

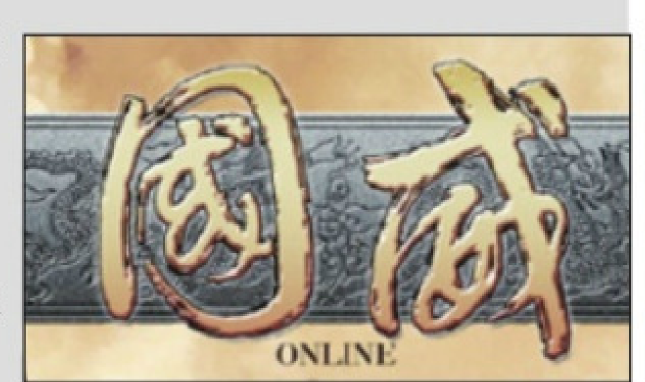
在一个供需平衡、几乎饱和的网络游戏市场上如何以同质化的作品获得一席之地呢？尽管儿女情长、仗剑江湖、在恩怨情仇中起伏的武侠题材长盛不衰，但是在品牌大于作品、改编大于原创的环境中，在知名作品尽数被改造成游戏之后，发挥的空间早已经荡然无存；而在奇幻架空背景下讲述小队或公会团结一致对抗强敌的潜力也已经被挖掘殆尽……面对着这种情况，“出奇制胜”成了缺乏经验和技术实力的新游戏公司“掘金”的方法——除了他们，不会有人尝试利用“爱国热情”来吸引玩家参与到网络游戏中，而正是因为他们的存在，一些打着“爱国”旗号的网络游戏大张旗鼓地出现在了玩家面前。

我们都知道网络游戏总是难以避免这样的设定：必然存在无法真正被“消灭”的怪物、无法真正被“击败”的邪恶势力，玩家所做的不过是按照经验值从低到高的指引，从一个地方移动到另一个地方，并从此对自己经历过却无法改变的一切视若无物……当然，这毕竟是网络游戏，要为随时会加入到游戏中从头开始的新玩家、新角色考虑，不能以玩家个人作为影响游戏世界的核心……但是，为“制作网络游戏的需要”而设计出的游戏内容有必要遵循一个基本底线：网络游戏可以采用架空的世界观，甚至可以改造历史，但这些必须得考虑到人们的承受能力：一旦游戏的设计涉及到现实成分，或是某些非常敏感的历史事件，就必需以“尊重历史”为基础，而不是因“游戏的设计需求”而作出妥协。但不幸的是，并不是所有的设计者都能认识并接受这个底线，在以“抗日战争”为题材的网络游戏中尤其是如此：总会有一群盘踞在战略要地、军事重地的流氓恶棍、汉奸走狗、日军士兵（玩家在游戏中遇到的主要敌人类型），它们所做的仅仅是“在那里走上几步”，至多是“主动攻击靠近到一定范围内的玩家”，而且永远杀不光（为玩家提供经验和金钱的“怪物”是会“刷新”的），因此永远不可能被玩家以任何方式驱逐出去……当然，这些早已在其他网络游戏中司空见惯的事情可能并不会让玩家感到惊讶，但这已经能够反映出：在制作以抗日战争为题材的网络游戏过程中，游戏的设计者显然缺乏对待这段历史的慎重态度，而在这种态度的支配下，作为主要卖点的“爱国战争”题材在游戏中的表现已不仅仅是“令人失望”这么简单了：其中不仅仅存在对史实的扭曲、对常识的背离，甚至还存在对中国军队、军人形象的丑化，并且允许扮演军人的玩家相互恶意PK……时逢“卢沟桥事变”72周年，又到缅怀先烈、追忆抗战历史之时，带着“寻找并介绍爱国战争题材网络游戏中的亮点”的心态体验这些游戏的笔者，却为那些游戏令人扼腕的表现而震惊不已，于是写下这篇揭示那些被冠冕堂皇的“爱国热情”宣传所掩饰的网络游戏中种种怪现状的专题。


抗战新兵与新兵村中杀不光的地痞流氓

本文所涉及到的游戏：

《国威Online》，由广东数据通信网络有限公司研发、运营



《抗战英雄传Online》，由深圳市中青宝网网络科技股份有限公司研发、运营



《共和国之辉》（Web Game），据称是由“完美风暴开发，欢动科技运营”（但我们找不到任何与该游戏开发公司和运营公司有关的信息，甚至就连游戏官网都没有标明相关信息）



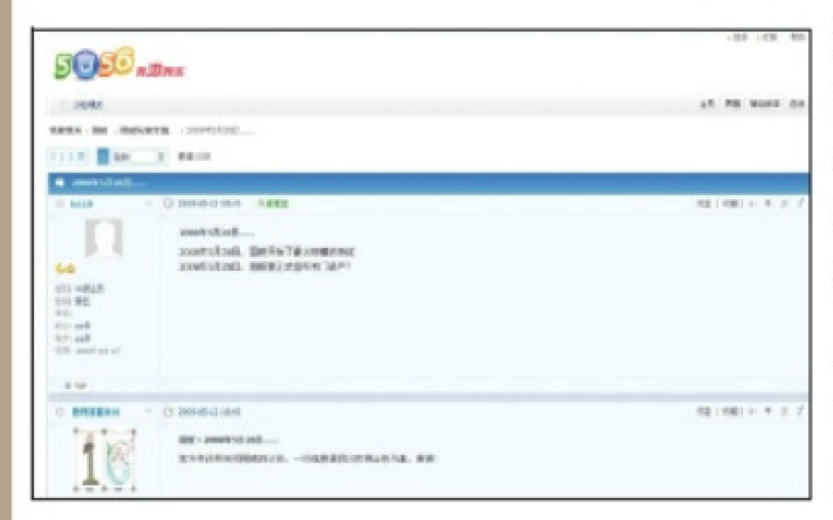
被游戏主题吸引的玩家是不会计较游戏内容如何的，厂商当然也不会介意

在进入游戏之前，《国威Online》就会带给玩家前所未有的游戏体验：在从官网下载完客户端、忍耐过漫长的安装和更新过程之后，在第一次进入游戏时，玩家居然会在登录界面输入账号的位置上看到一个“kr023”……这是什么？官方为玩家准备好的现成游戏账号么？答案是否，因为没人能猜到这位负责制作安装文件的技术人员在测试游戏时使用的密码是什么。这算是程序的Bug么？游戏的制作者显然不会考虑这个问题，因此这个任何人只要安装了游戏就能发现的问题一直没有得到修正。此外，该游戏登录界面的“账号管理”按钮是完全无效的，显然对制作者而言这也不是一个值得修正的问题……游

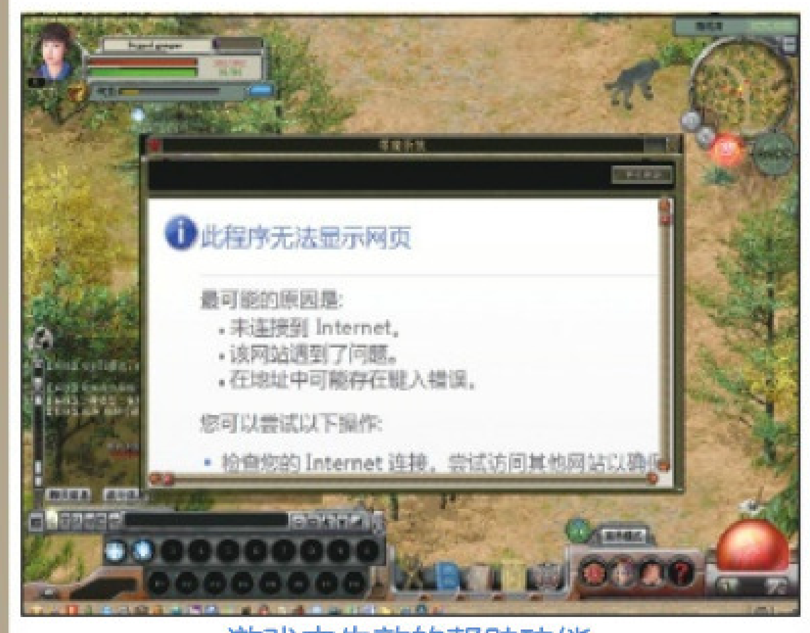


游戏的第一印象：kr023是什么？

戏中的“帮助”功能也完全失效了，哦，这同样也不值得修正。游戏的官方网站自3月以来就没更新过，但这有什么值得一提的呢？游戏的官方论坛早就被各种广告信息填满了，而这又算得了什么呢？作为一个早已无人维护、无人管理、玩家稀少，形如“鬼服”的，在“体验测试”阶段就已经陷入泥沼，停止后续开发和版本更新的游戏，其最为健全的功能就是游戏中商品齐全的“道具商城”——不幸的是，在本文截稿前，该游戏连道具收费功能都失效了。“这个游戏快要倒闭了吗？”在官网论坛最新（发表于2009年5月12日）的帖子中，面对着玩家提出这一问题，论坛管理员“数网客服016”表示：官方并没有关闭国威的计划，一切信息请您以官网公告为主，谢谢！



比起《国威Online》已经沦为“鬼服”的状态，《抗战英雄传Online》的在线人数已经相当多了，运营商开放了5个大区，每个大区又分几组服务器——要知道，《国威Online》自始至终只开放了“国威体验测试一”一个服务器罢了。



游戏中失效的帮助功能



《国威》的登录器界面，“25日”指的是2008年11月25日



《国威》唯一的服务器

以衡量一般网络游戏的标准来评价，《国威Online》连“半成品”都算不上，而《抗战英雄传》至少算是个“成品”：这个游戏至少有着成熟的职业划分、经过测试平衡过的技能数据、可轻松上手的适当难度以及像样的任务系统。尽管画面表现平平，除了支持较大的分辨率之外，其他方面和已经运营了9年的《传奇》并没有显著区别。此外，游戏中玩家角色与非玩家角色的身材比例并不是统一的：玩家是六头身，NPC是七头身，这一设计实在是不知是出于怎样的考虑。与人物比例的设计相比，“投掷手榴弹”的设计则更令人难以理解：游戏中“知识型”角色的默认武器是“榴弹”，但新人的装备却是被归在“榴弹类武器”下的“石头”——道具说明是“随处可见的石头”——但我相信，没有任何人能在任何地方见到过砸到人身上会发生爆炸的“石头”。

在以“爱国战争”为题材的网络游戏中，《国威Online》的存在并不独特，而是颇具代表性的：在其他根据同样题材制作的网络游戏中，粗糙的游戏表现和各种欠缺斟酌考虑的细节同样常见，虽然问题各有不同，但这些游戏有一点惊人的相似：收费系统非常成熟。



“随处可见的”会发生爆炸的“石头”

玩家们早已对“道具收费”模式不再感到陌生：在一些相对注重平衡性的游戏中，玩家购买商城中的虚拟道具、装备等消费只会让游戏过程“更舒适”，而在另外一些游戏中，无节制的消费会导致玩家角色实力无止境地增强——玩家的移动速度、升级效率、攻防能力、恢复能力等数据会远远胜过其他玩家，而不消费或停止消费则意味着将在游戏中无比脆弱、寸步难行。





道具商城中琳琅满目的商品

根据笔者的亲身体验，在本专题所涉及的3款游戏中，尽管《国威Online》的商城功能已经失效、《共和国之辉》尚处于免费删档封测期间，但仍然可以通过游戏中的消费项目看出“不消费根本就玩不下去”的趋势——《国威Online》的游戏难度非常高，而能够在战斗中即时恢复生命值的药物非常罕见，想要顺利进行游戏，就必须求助于“商城”中的收费道具。而商城道具中的恢复药品设定相当惊人：从阿莫西林到磺霉素，所有“回血”道具的图标都是一个药瓶倒出一堆药片，而且名称都是“大剂量什么什

么”，完全不顾该药品在现实医学上如何使用以及使用剂量限制，“磷霉素”的物品说明中更是赫然写着“没有任何副作用”，就差没把“包治百病，药到病除”8个字写在里面了……如果没来得及喝药就死了怎么办？没关系，还有“速效救心丸”呢：死亡后可使用，有起死回生之效……可以理解：如果真实再现抗战年代中国军队补给稀缺的艰难处境，这个游戏的难度会更不可理喻，但是这些过分的设计真的是无法避免的么？《共和国之辉》也是如此：只要玩家肯消费，不但能有更多的资源、更高的建筑和科技研发效率、更强大的军队、更合理的资金分配，甚至还可以不受到攻击或者是瞬间将基地进行“战略转移”——从敌人的视野中消失。在网页游戏中，这些优势几乎意味着“无敌”，而不消费的玩家只能任人宰割。完成度相对较高、已经正式投入运营的《抗战英雄传Online》也是如此：游戏的“商铺”中存在多达数百种收费道具、装备，全面涉及玩家在游戏中的各种行为：从打造装备附加属性到施加增益效果，从增加经验到参与节日活动，从副本活动到公会（在游戏中被称为“部队”）互动……几乎可以说：除了“玩游戏”本身不强迫玩家消费之外，只要玩家想“继续玩下去”，就必然要为这个念头支付高昂的代价。在这种情况下能够坚持这些而不是转而去玩其他游戏的玩家无非是受到游戏“独特”题材的吸引……但是，“爱国战争”这一题材，在这些游戏中到底有着怎样的表现呢？



“大剂量磷霉素”“口服”“无副作用”



死了怎么办？快使用速效救心丸！

历史不过是噱头，当历史和噱头发生冲突的时候，历史要对噱头作出让步

《国威Online》

这款游戏需要从创建人物界面开始说起，游戏中设计了4个职业供玩家选择：军人、侠客、政工、青帮……为什么“青帮”也能作为一种可选择的“职业”？虽说在全民团结抗日期间，青帮作为规模庞大的民间结社起到了不小的动员组



《国威Online》中的政工，抗战时期隶属于红十字会的特警队员

织作用，但贩卖毒品、开设赌场、参与反革命政变、对同胞倒戈相向等行径也同样出自这一群体——最关键的是，该群体根本算不上是抗击日本侵略者的主要力量。如果说将该组织设计成一个主要职业，将其形象完全“正面化”尚能让不明历史真相的玩家接受，那么使用青年演员刘烨的照片略做处理，以此作为“青帮”“形象代言”的行为实在是难以想象出自怎样的考虑。除了“青帮”职业不可理喻的诡异设计之外，游戏中“政工”职业的形象是一位胸前佩带“S.W.A.T. Police”标志的女特警队员的设计更是令人哑然……好吧，相对于游戏中的其他设计来说，这些不过是《国威Online》的细枝末节罢了。



《国威Online》中的青帮与“青帮形象代言人”青年演员刘烨

无论选择何种职业，玩家都会“出生”在位于南泥湾的“新兵村”，而且有着统一的3D人物模型和2D角色头像（不可选择），只能根据装备的外形来进行区别。“青帮”职业的女性角色在穿上任务赠送的新手装备后是短裙+学生装造型，而手中竟然握着一把斧头，跑步时则带着奇怪的弹跳动作，显得非常滑稽。

因为职业的不平衡和技能数值的草率设计，《国威



《国威Online》中的青帮女性成员，看来“斧头帮”的形象影响颇广

Online》的整个新手任务设计得非常不友好：伤害输出能力最弱的“肉盾”型职业“侠客”，被要求消灭10只在游戏初期最难对付的野狼，而治疗型职业“政工”居然拥有初期伤害量最高的技能，新手任务却是打坏10个根本没有反击能力的靶子……这里不得不顺便提到“政工”职业的初始技能——竟然是“达姆弹射击”。是的，这“达姆弹”俗称“开花弹”，在射入人体后会因弹头剧烈变形而产生极残忍的创伤，因救治困难，并会给中弹者带来极大痛苦，是早在1899年《海牙公约》中就被明文规定禁止使用的子弹类型中最具有代表性的一种。且不说抗日战争中我国军队从未使用过这种子弹的事实，单就游戏中把该技能设计为以“红十字会成员”为身份的“政工”职业技能的行为而言，实在是不知道设计者是故意在给红十字会抹黑，还是根本就是缺乏常识。

在新手系列任务完成之后，指导员会指引玩家去“烈士



既能用手枪射出达姆弹攻击，又能用特效药治疗队友，政工真是个完美的职业

陵园”祭拜先烈。这个设计没有任何可指责之处，但接下来发生的事却令笔者大跌眼镜：烈士陵园中有许多站岗或巡逻的卫兵，阵营标明是“八路军”，但在右上角的小地图上居然和敌人一样显示为红点，如果只是跌眼镜还无所谓——接下来发生的事差点让笔者吓得把鼠标都扔出去：只要玩家因手抖或是其他原因用鼠标左键点了一下卫兵，玩家的角色就会对八路军卫兵发起攻击！开枪、挥砍、劈头就砸……就算玩家的角色赤手空拳，也会上去拳打脚踢。虽然游戏信息会提示“无法攻击该目标”，而且攻击确实没有任何效果，但是游戏画面所表现出的事实实在是令人目瞪口呆——攻击八路军卫兵和“打怪”是一样的，只要玩家不按Esc键取消目标，玩家角色就会一直攻击下去……真不知道在这种地图上满是标示“敌人”的环境下祭拜先烈的玩家会有怎样的感想。

而一切在离开新手村和烈士陵园之后变得更加不可理喻了——在下一张张地图上，玩家至少会有以下几种遭遇：

1.接到“编织”系列任务，NPC要求玩家收集蒲草，收集方式居然像“打怪”一样攻击地图上成捆和成垛的蒲草，当蒲草捆或蒲草垛的生命值减为0时，就会起火燃烧并消失，玩家则因此获得任务所需的蒲草……我的感想是：自己被迫扮演了“破坏生产的无赖”的角色。

2.在一张名为“白桦林”的地图上见到名为“桦女”的NPC，其台词包括了青年歌手朴树的歌曲《白桦林》的歌词全文。好吧，游戏都已经这样了，还谈什么版权不版权的呢？

3.“桦女”在游戏中自称是佟麟阁将军的遗孀，而交付玩家的任务内容则是因“佟麟阁将军之子不学无术、吸毒、变卖家产”而起的……问题是：佟麟阁将军的夫人名为彭静智，其家世出身皆有记载，而且将军之子佟兵如今已有80余岁高龄，真不知道佟兵老人或佟麟阁将军、将军夫人的在天之灵看到游戏中的这一幕会有何感想。

4.“白桦林”是一个毒贩基地，玩家会在附近接到一个


在烈士陵园中可被玩家攻击的八路军战士


在南泥湾的新兵村中，玩家就可以对八路军卫兵拳打脚踢




这是在破坏生产么？不，游戏告诉我这是在收集草料和木材……



任务剧情：佟麟阁将军之子把父亲赠给母亲的手镯拿去跟毒贩换大烟了


我杀死了他们吗？不，游戏告诉我这是在帮他们戒毒…

“协助瘾君子戒毒”的任务，任务的内容是……像打怪一样“打死”那些名为“桦林瘾君子”的人，这样游戏中就会出现“帮助了一个桦林瘾君子成功戒除毒瘾”的说明……但是，看着倒在地上的尸体、掉落的道具和得到的经验值，我不得不说：这个说明实在是太没有说服力了……


路过时瞬间挨了三刀，于是就在与采花大盗的“战斗”中牺牲了

5.无论玩家所选择的是何种职业，从白桦林地区开始，敌人会变得越来越难对付，任务的难度也越来越高，通常是每个任务要求杀掉十几个任务目标，而这些任务目标的刷新速度快到令人不能忍受——玩家刚开始攻击第二个敌人，刚刚杀死的目标位置就刷出新的敌人，如果这个敌人会主动攻击玩家，玩家就需要同时承受双倍伤害，结果就是：玩家十有八九会因此牺牲。

6.牺牲后，玩家会重生在离任务地点非常远的地方，指望通过游戏的自动寻路功能跑回原地几乎是不可能完成的，因为需要穿过一片布满了等级比玩家高出10级，而且会主动攻击玩家的敌人的地区，以玩家当时的实力，被这些敌人打四五下就会回到刚才的重生点。


不可思议的武器装备

我的承受能力在这里达到了极限，甚至无法坚持练到15级以上，也就无从见识到游戏“深藏不露”的其他设计，例如PvP系统（玩家间的自由PK）和作为PK惩罚的监狱系统，还有时不时会在游戏中弹出公告的“盗墓”系统——只隐约记得游戏中的古墓名为“天坛古墓”……好吧，如因这个名字而浮想联翩的话，只会对设计者的常识水平失去更多信心，找不到根据的事，也就没必要带着恶意进行猜测了。

相对于这些内容而言，游戏中存在强大得根本不属于抗战时期的装备——例如1977年才研制成功、正式投入生产的Steyr AUG突击步枪，以及根本叫不上名字的、通体散发出匪夷所思光芒的、看上去只在科幻作品中存在的冲锋枪等等，都可以一笔带过了。

“您确定要退出吗？”是的，我非常确定

《国威Online》中最出色的设计莫过于：当玩家在未选中攻击目标时按下Esc键，弹出窗口的内容并不是像大多数游戏那样有各种选项，而是直接询问是否要退出游戏——是的，退出这个游戏就是这么简单干脆。在把整个游戏卸载掉的一刻，我的如释重负感却比一口气完成20篇专题还要强烈——无论如何，这一点是我必须要感谢《国威Online》开发和运营商的。

《抗战英雄传Online》

仅仅是在以“抗日战争”为卖点和噱头，作为“出奇制胜”的“法宝”，以对之前无人尝试的敏感题材进行商业化来在网络游戏市场上夺得一席之地……在这种制作态度和出发点下，游戏中出现何种令人瞠目结舌的成分都是有可能的，就连一些“小游戏”式的奖励活动都有非常惊人的表现。

以游戏在官方网站上以“体验休闲好痛快，抗战打地鼠，英雄也乐呵”为宣传语的“打地鼠”活动为例，由于未能“有幸”参与到其中，我只能根据官网上的“详尽”介绍来了解：活动开始后，在副本地图10×10范围内不停地有敌人或我方人员出现，玩家要做的就是将出现的敌人尽快击倒……每次活动时间为150秒，150秒内每杀一个敌人都会得到相应的积分……击倒自己人将被扣分……我方，军人-10分，老百姓-30分。

等等……击倒自己人？我方军人？老百姓？扣分？就是这样的一个“小游戏”，被官方宣传为“既能令玩家兴奋大笑，缓解紧张情绪，释放心情；同时还可以测试自己的反应能力，精彩无限……抱歉，请问，面对着这种设计，谁能做到“兴奋大笑”“释放心情”？我觉得这和“是否缺乏幽默感”似乎没什么联系，至少这一联系不会比“是否缺乏健全的识别和判断能力”更密



“英雄也乐呵”……你乐呵了吗？


《抗战》打地鼠每次活动时间为150秒，150秒内每杀一个敌人都会获得相应的积分，不同的敌人得分是不同的，击倒自己人将被扣分。敌人，普通+10分；军官+20分；大佐+50分。我方，军人-10分；老百姓-30分。

在每次游戏结束时，将会自动根据您或您的小组获得的积分获得经验奖励！击倒的敌人越多积分也越高，便可能缴获日军物资包，将包打烂，里面可能会有好东西哦！

在这里提醒玩家的是如果是组队的话要有耐心等待队友，在队长与副官对话后便可开始了。

睁大你的眼睛，动起你的手來，往敌人出现的地方狠狠地打去，一定要快、准、狠，不放过一个敌人，更不要错杀一个朋友。

《抗战》打地鼠，精彩刺激做英雄。加入《抗战》，你的体验精彩无限！

击倒我方军人减10分，击倒老百姓减30分，体验精彩无限……



“狂欢乐不停”……你狂欢了吗?



以“寓教于乐”“体验历史”的名义，在故宫里飚车吧

切。

和“乐呵”的“打地鼠”难分高低的还有“故宫摩托车大赛”，正如字面意思所言：首先，这是“摩托车大赛”；其次，赛场是“故宫”……是的，赛场是故宫，而且赛车的过程并不单调，玩家可以使用各种道具（例如流弹）相互攻击，让对方减速或是让自己免于减速。剩下的内容就是大家一起在故宫里“刺激”地飙车……问题在于：游戏中的这一内容完全不符合其所标榜的“真实历史”：1937年7月28日，佟麟阁和赵登禹将军为国捐躯，南苑失守，7月29日北平沦陷，自此被侵略者的魔爪控制长达8年之久，直至1945年8月21日才被正式收复，而游戏中的北平城不但是一副人民安居乐业的和平景象，更允许“抗战英雄”们在故宫里飙车，这实在是不合时宜——当然，有新花样可玩的玩家至少不会在故宫里PK，这可算是该“娱乐项目”最值得称道的地方了。

与这些令人脱力的设计相比，游戏中一些真正的“细枝末节”，例如“卫生员”职业44级可学的主动技能“惊吓”其技能说明为“发出刺耳尖叫，吓得身边的敌人四处乱窜”之类的滑稽，已经让人连嘴角上翘的力气都没有了。

而就是这样一款游戏，在宣传中自封为“首款亚洲地区以反法西斯为题材的史实巨作，首款根据第二次世界大战亚洲战区真实历史研发的网络游戏，富有浓厚的中国地理色彩、尊重抗战历史的网络游戏，独特的历史背景、创新的游戏理念、前所未有的游戏内涵……最具特色、富有民族凝聚力的网络游戏，一款爱国主义题材的产品，通过游戏正确引导青少年玩家深刻了解到反法西斯战争胜利的真实历史……”我实在是无法想象：怎样的宣传人员，在面对这样一款游戏的时候，还能编出如此动听的广告。

在该游戏之外，特别值得一提的还有《抗战英雄传Online》的开发和运营商以惊人的效率开发了另一款同样以抗日战争为背景的网络游戏《亮剑Online》，按照目前官网上的相关介绍，《亮剑Online》不但完全继承了《抗战英雄传Online》的PK系统，更是史无前例创造了“国军系统”，并且称之为“游戏特有的最大亮点”，由于其宣布游戏在6月19日才开始封测，而对该游戏“态度不端正”的笔者无法配合官方论坛的相关活动“有幸”获得封测账号，也就“不幸”不能进入到游戏中一窥究竟——但是，我有充足的理由相信：无论做好了何种程度的心理准备，这些有实力开发出


《亮剑Online》的游戏画面，和《抗战英雄传Online》《国威Online》充满了微妙的相似感

所有的伤害，都让我抗

什么是男人？男人不仅仅表示一种性别，更意味着肯付出、肯担当。大刀突击手，就是一个很男人的职业。游戏中组团刷城、打boss时，你会发现冲在队伍的最前方，独力承受敌人一轮轮疯狂进攻的，往往都是勇敢的刀手gg们。如此man的表现，也难怪会不断有多情的MM暗送秋波呢。

为了更好地担负吸引敌人火力的重任，你在加点时一定要注意都加血和防。毕竟肉盾也不是那么好当滴。个人建议可以考虑3力2体的加法，既保证了强大的攻击力，又保证了血足够厚。随着技能的升级，蓝的消耗会越来越大，后期的话，可以适当加一些精力，比如每2级分一点力给加到精力上。当然具体怎么加，你最好还是在游戏中慢慢摸索，找出最适合你的方法。记住，你永远是最棒的！

神州蒙难，兵祸连天，敌寇逞骄狂。好男儿自当亮剑沙场，建功立业，万古流芳。还等什么？快快准备好打点你的行装，《亮剑OL》封测不见不散。

官网职业介绍节选：游戏中组团刷城、打Boss时，你会发现冲在队伍最前方，独力承受敌人一轮轮疯狂进攻的，往往都是勇敢的刀手GG们。如此Man的表现，也难怪会不断有多情的MM暗送秋波呢

最大限度表现出对抗日战争历史不尊重的网络游戏设计者一定会给玩家带来更多、更令人哭笑不得、瞠目结舌的“特色”。关于这些，从游戏官网“专题”中赫然展示着的“职业介绍”已经可见一斑了。

爱国教育还是随心所欲?大刀向谁的头上砍去?

那些以爱国战争题材为噱头、以挖掘网络游戏商业价值为唯一目标、为了给游戏增加“玩法”和“卖点”做出的设计，不但完全谈不上对历史和国家最基本的尊重，而且完全暴露了制作者的动机不纯。如果你认为笔者在前一部分中所介绍的游戏种种表现已经触及了接受能力的底线，并且展现了设计者常识水平、认知与判断能力下限的话，那么这一部分将向你介绍这些游戏中彻底突破这一底限、刷新这一下限的内容。

《抗战英雄传Online》之所以引起我们特别注意，就是因为这款游戏中的PvP——即玩家间的相互对抗成分。相信很多读者都接触过《魔兽世界》中的PvP：“联盟”和“部落”两大阵营因各种利益矛盾而在各个战场中征战不休，并且在游戏中的任何一个地区中都可能发生“你死我活”的冲突……但这毕竟是在奇幻世界中发生的与现实完全无关的事情，玩家扮演游戏角色的行为也仅仅投射在游戏世界中。但作为一款以抗日战争为背景、取材于真实历史的网络游戏，《抗战英雄传Online》中的PvP成分已经完全不是“挑战道德底限”这么简单了：在这款受众相对较广的游戏中，玩家在等级到达10级后就可以正式参与PK，任何玩家都可以通过简单的操作指令切换攻击模式，从而能够对任何一个玩家发起致命攻击——倘若同样的事情发生在精灵、兽人、巨魔之间，我们不会表达任何强烈的反对意见……但在《抗战英雄传Online》中，PK居然是发生在八路军、新四军和游击队的军人之间（所谓PK指的就


站在村里，就能向战友开冷枪


很容易就能切换到自由PK模式

是“Player Kill”，是会造成玩家角色死亡的行为，而不仅仅是“切磋”或“演习”这么简单）！

该游戏中荒唐的PvP设定还远不止如此：似乎是为了要表示处理PK行为的诚意，设计者还“精心”设计了对PK行为进行限制和惩罚的“监狱”系统：玩家击杀无辜玩家（非红名玩家）后，会变成“红名玩家”，头衔则会变成“叛徒”，效果持续30分钟，且该时间可随着PK行为的频繁发生而累加（如果玩家不继续PK行为，则会在30分钟后恢复正常），如果玩家在这种状态下进入有卫兵的城镇，会受到卫兵的攻击（但只要避开卫兵，与其他NPC互动不会受任何影响），一旦死于卫兵或玩家的攻击，玩家将会重生在“监狱”中，监狱地图面积很小，玩家在其中无事可做，只有在被“监禁”一定时间后，玩家才能“出狱”，继续正常游戏……但这还不够！与“监狱”系统相伴的还有“劳改”系统：玩家可以在交纳一笔在游戏中被称为“探监费”的游戏货币后进入“劳改场”，利用生活技能进行打猎、钓鱼、挖煤、种地等，通过上缴劳动成果获得“减刑”奖励……而就算不进行任何劳动，只要交纳“保释金”也一样能离开监狱。此外，尽管游戏的“道具商城”中已经取消了该道具，但我们还是能够在官方网站对“PK系统”的介绍中看到“商店新增卖道具《忏悔录》，每使用一次洗白15分钟”这种令人哭笑不得的设计。





这里是监狱，玩家虽然无事可做，但还可以骑骑车，而且装备、武器之类还都带在身上



不知道为什么，犯人申请劳改居然要交纳1000元“探监费”





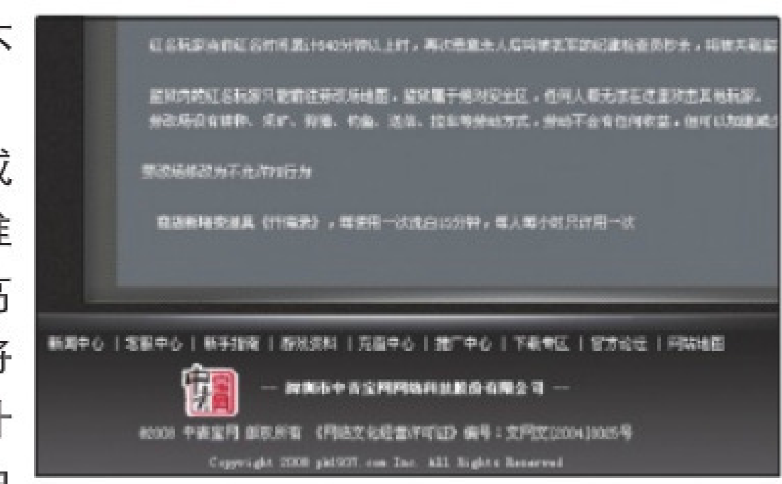
这里是劳改场，“只要交钱就能出狱”

根据在游戏中体验到的PK及与之相关的如同闹剧一般“有钱就能洗白”的“监狱”“劳改”系统，我们可以做出判断，“纵容玩家自由PK，尽量减少PK惩罚”就是设计该游戏PK系统的主要思路，而这样的设计思路在游戏的抗日战争背景下，已不仅仅是“不协调”这么简单的事了。



这是探监，如果你的朋友囊中羞涩凑不够保释金，你可以替他垫上

不可否认，目前市面上绝大多数网络游戏中都存在明确的“阵营”设定，并且往往伴随着“阵营”设定，对玩家的PvP行为进行一定程度的鼓励和约束（例如：通过杀死对立或其他阵营的玩家，玩家可以获得一定程度的奖励，但是不能攻击和自己属于同一阵营的玩家）。而在这种情况下，《抗战英雄传Online》不但没能“免俗”，反而做得更加荒唐：只要走出“安全区域”一步，玩家就可以“杀死”为目标攻击任何其他玩家，无论目标玩家是否和自己在同一个队伍、同一个部队（对应其他网络游戏中的“公会”）中。如果你从中嗅到了曾经以“完全自由PK”而著称的《传奇》的味道，请先不要感到惊讶——《抗战英雄传Online》中不但存在完全自由的PK，还存在“沙巴克”呢：该游戏中还存在“根据地争夺战”的设计，实力强悍的部队可以进入战场进行“激烈角逐”——“角逐”的内容就是不同部队之间的玩家相互厮杀，并会因“击杀其他玩家”得到“奖励分数”，最后奖励分数最高的部队会得到“抗日根据地”的“驻守权”，而得到“驻守权”的部队成员能够在根据地领取“津贴”及其他奖励……就算游戏在公告中美其名曰“练兵”，但这完全不能掩饰制作者为增加游戏PvP成分、引导玩家进行PK为目的而无所不用其极的手段。



“忏悔录”，使用一次洗白15分钟

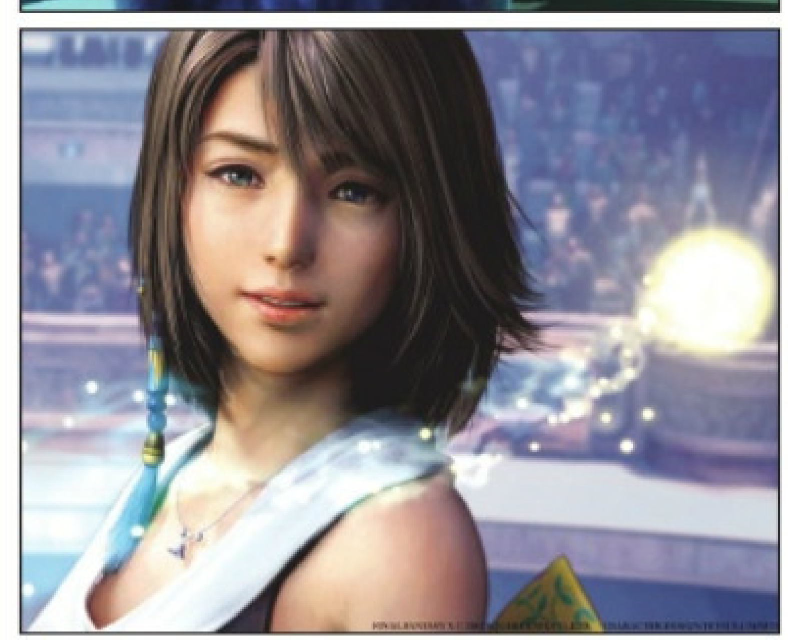
关于《国威Online》，由于笔者难以在有限的时间内在高难度的游戏环境中将游戏人物的等级提升到30，无法获得自由PK权限，因此未能亲身体验到该游戏中的自由PK内容，但根据笔者在游戏中有幸遇到的唯一一位可沟通的高等级玩家介绍，该游戏确实允许自由PK，而且只要玩家实力够强，连卫兵（就是第一部分中提到的那些和敌人一样在地图上显示为红点的八路军战士）都可以杀掉，相对的惩罚则是“被关进监狱”，游戏的道具商城中出售的“减少1点罪恶值”的“认罪书”和“减少10点罪恶值”的“假释证明”可简单洗掉“红名”的功能也证实了该系统的存在。



“假释证明”，使用后罪恶值降低10点

对待历史尚能如此，对待未来又会如何?



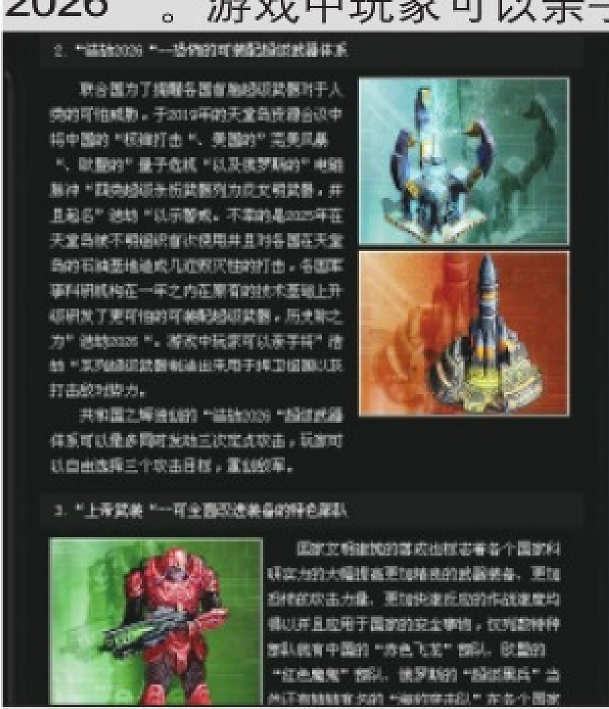


游戏中“女副官”形象似乎是由《最终幻想X》的女主角形象“改造”来的

相对于其他以“爱国战争”为题材的网络游戏中，《共和国之辉》这款网页游戏的存在颇为另类：它的“卖点”不是历史而是未来：“游戏的故事发生在2024年”，简单来说就是在能源危机背景下突然因强烈的地质运动（官网相关介绍中的“地脉运动”是个错误说法）出现了一个面积庞大、能源丰富的岛屿，世界各国争相开采石油资源，但好景不长，一年后突然出现的恐怖组织利用大规模空袭摧毁了大多数国家的基地，只有中国、美国、俄罗斯和欧盟的基地得以幸存，于是这些大国结成联盟共同对抗恐怖组织“黑翼军团”……这些内容没什么值得指责的，但问题是：游戏的实质内容和这故事背景完全脱节了！如果你曾接触过网页游戏，就不会对PvP感到陌生——在网页游戏中，玩家主要对抗的敌人是其他玩家，游戏的主要内容也是与人斗智斗勇，而这款游戏也不例外——是的，游戏中根本就没有背景故事中所提到的国家之间的联盟，尽管恐怖组织存在，但并不具有任何侵略和攻击性，其存在的意义仅仅是为玩家提供资源和经验罢了。而游戏的主要内容就是发生在玩家间的掠夺与战争，而游戏中的一切设计都是为这些掠夺和战争服务的，在这种情况下，游戏中公然出现“超级武器”这种设定也就不奇怪了：

“浩劫2026”——恐怖的可装配超级武器体系

联合国为了提醒各国首脑超级武器对于人类的可怕威胁，于2019年的天堂岛资源会议中将中国的“核弹打击”、美国的”完美风暴”、欧盟的“量子危机”以及俄罗斯的“电磁脉冲”4类超级杀伤武器列为反文明武器，并且起名“浩劫”以示警戒。不幸的是，各国军事科研机构在原有的技术基础上升级研发了更可怕的可装配超级武器，历史称之为“浩劫2026”。游戏中玩家可以亲手将“浩劫”系列超级武器制造出来用于捍卫祖国以及打击敌对势力。



中国的“核武器”分外显眼

最让人感到费解的是：其他势力的终极武器都是让人摸不到头脑的科幻产物，惟独中国使用的是核武器，这不但视我国“在任何时候、任何情况下不首先使用核武器；无条件不对无核武器国家和无核武器区使用或威胁使用核武器”的承诺为无物，而且几乎有丑化我国形象的嫌疑——最关键的是：这是一款由国内工作室独立研发的作品（且不论其中的图片素材是从哪些游戏中“收集”到的吧），所面向的用户群体也是国内的玩家，在这种情况下，如此严重背离常识常理的设计何以可能出现，实在是值得反思的问题。



荒诞而混乱不堪的游戏世界



中国的一个基地对另一个基地进行了毁灭性打击

在这一奇特的背景下，《共和国之辉》更是将PvP的荒谬性推向前所未有的高峰：游戏开始时，玩家需要在中、美、俄、欧四大势力中进行选择，而同样的选择并不意味着玩家归属同一阵营并结成友军——是的，玩家不但可以与其他势力为敌，还可以与归属于同势力的其他玩家为敌！而具体到游戏中的表现则是：几乎所有的玩家都选择了中国，然后玩家们的基地在地图上密密麻麻紧挨在一起，基地的发展需要资源，获得资源效率最高的方式并不是自给自足，而是掠夺其他玩家……结果就是：一场接一场的战斗频繁爆发在游戏中同属于中国的一个基地和另一个基地之间，被掠夺者要么从此一蹶不振退出游戏，要么为了补充资源损失去掠夺更弱小的——但同样选择了中国阵营的玩家……整个游戏世界荒诞程度已经超出了笔者的描述能力，而玩家们则在其中乐此不疲地征战不休……

结语

尽管这些游戏的官方在为自己的设计辩解时必然会将PvP行为解释为“玩家的个人行为”，但我并不认为参与PvP活动的玩家应当为他们的行为承担责任——他们不过是按照游戏规则，以参与全部活动、尝试各种行为等方式最大限度地参与到游戏中罢了，唯一应当为游戏的糟糕表现和种种荒诞不经的成分承担责任的只有游戏设计者——是他们打着“爱国主义教育”的旗号，标榜“爱国战争题材”为卖点，以此吸引年轻的玩家们带着在现实中难以宣泄的情感参与到游戏之中；正是他们以“历史教育”和“现实意义”为遮羞布，却为鼓励玩家消费不遗余力做出毫无教育意义、对玩家成长和心智成熟毫无益处的种种设计；正是他们对游戏本身的缺陷熟视无睹，只顾引导和鼓励玩家参与到他们设计的游戏方式中，强迫玩家的思路与他们相一致，进一步诱导玩家完全按照他们所设计的思路参与游戏并进行消费……

是他们把玩着中华民族最严肃的一段历史，亵渎了为民族独立和尊严而献身的先烈们，利用着年轻人的爱国之心，引诱了玩家们在游戏中通过点击鼠标和进行消费来表达自己的爱国情感；视基本的常识和道德底线为无物，激发玩家之间的敌对情绪，通过在游戏中发生的生死冲突来促使玩家通过消费、增加自身实力从而进行报复……是他们，如当年的硝烟般弥漫在卢沟桥上，带着对历史的轻蔑和金钱的渴望，将被哼变了调的《大刀进行曲》作为广告用于招揽生意；是他们，早已遗忘了大刀向谁的头上砍去，并将这一遗忘利用他们制作的游戏通过网络传播到每一个迷失在他们诱惑中的玩家心中；是他们亲手造就了遍布“爱国战争”题材网络游

戏中的种种怪现状……而他们所造成的恶劣影响何时能够终结？

我们并不是在说“爱国战争”题材不能被制作成网络游戏——与此相反，我们希望能够看到、玩到以此为题材的出色的游戏作品。而制作爱国战争题材游戏作品最基本的前提是：制作者在面对该题材——尤其是其中的“抗日战争”历史背景的时候，必须端正自己的心态，必须认识到自己所面对的并不是一个“卖点”、一个“口号”、一段无从考证的空白……在制作者被网络游戏商业化需求扭曲了设计思路的情况下，又如何指引玩家、实现“爱国主义教育”的承诺？

对待历史要端正心态，对待细节要慎重考虑
——如何以“抗日战争”为题材制作一款成功的网络游戏

作为游戏开发商，如果真的想制作一款以“抗日战争”为题材的网游，就必须直面并妥善解决以下这些问题：

第一：民族感情是一柄双刃剑，不可滥用。

时间回溯到70多年前，我相信任何一个有血性的中国人，都会毫不犹豫地选择挺身而出，抗击日本侵略者，即使要为此付出生命的代价。而如今，一款以“抗日”为卖点的网游，可能会比较容易地吸引满腔愤怒的“热血青年”参与到其中。但是参与游戏是一回事，认可游戏并长期玩下去是另外一回事。吸引了玩家，却滥用民族感情做些“挂羊头卖狗肉”之事，就算玩家在游戏相关设计的引导下被动接受了厂商的做法，冷静的旁观者也不能接受——而这只能对游戏形象造成无法估量的负面影响。

第二：做不了就不要做，要做就一定要做好。

“某款游戏采用了什么引擎”这种说法早已不再新鲜，某些网游运营公司旗下的大部分产品都是由同一个引擎开发出来的也不是什么稀奇的事。用一个相对成熟且廉价的引擎开发游戏确实是不错的选择，但以“抗日战争”为背景的网游却决不能按此框架进行处理。从感情上来讲，面对一款奇幻类或武侠类网游，玩家们不会在意这款游戏是不是与《传奇》或者《魔兽世界》过于相似，只要游戏本身好玩就行。但玩家们很难接受一款处处都能让人联想起《传奇》，却是以“抗日战争”为背景的网游。从游戏构架上来讲，“爱国战争”这个题材非常特殊，有很多需要特别留意、特殊处理的细节，绝不能随便找个引擎、把NPC换个名字、把怪物换个造型就能草草上市。一款以“抗日战争”为背景的网游的引擎必须独特、有创新的，一款充满诚意、新意的游戏引擎才配得上这个题材、这个背景。

第三，制作态度要端正，细节之处下足功夫

我们从小就接触过许多以“爱国战争”为题材的影视文艺作品，而采取这一题材制作网游也需要遵循与之相通的规范，例如中国士兵就是团结一心，不会因任何原因自相残杀。在这方面，绝对不可以试图哗众取宠，搞出另类的设定，更不允许做出伤害民族感情的设计。

游戏在细节方面也需做到位，涉及到的历史事件，各方面的细节要力求准确，如果连“卢沟桥事变”的时间都说不清楚，就很难让玩家体验到制作游戏的诚意；比如说当时日本侵略者和中国军队使用的是怎样的武器，如果出现M16或AK47就不可思议了；再比如说，根据地的生活艰苦，野菜汤要比馒头更适合作为游戏中“补血”的物品……没错，这些都是细节，但正是细节决定一款游戏的成败。

能够认识到以上这些问题，并且都想清楚了，就可以说制作者“有资格”去做一款以“抗日战争”为题材的网络游戏了，但具体要如何做，还需要动脑筋。前文已经说过了：鉴于抗日题材的特殊性，在游戏构架方面可继承的东西不多，需创新的内容却不少，下面就从游戏的细节方面，简单地探讨一下该题材的网游应注意的一些要点。

1.新手任务不要是既俗套又不合理的“杀小动物”，如果抗日根据地漫山遍野都是兔子、狐狸、野猪……老百姓也就不至于吃糠咽菜、生活艰难了。新手任务可以是帮老乡挑水、砍柴，也可以是帮村支书送情报或者给山里的部队送药品和粮食之类，此类任务不需要战斗，跑跑腿就行了。

2.网游中的大小Boss，杀死后一定时间内会刷新，然后玩家轮流杀做任务，这是很常见的设定。但在抗日类网游中，这个设定也需要调整。想想如下的情景：一个鬼子炮楼，里面有“猪头小队长”带着十几个鬼子守着，干掉猪头小队长则是任务的目标。炮楼外，上百名八路军战士（由玩家扮演的游戏角色）在等猪头小队长刷新，一刷新就一起冲进去将鬼子杀光，而没打到猪头小队长的只好退到炮楼外等下一次刷新……这样的设定，打起来确实既过瘾又安全，但既没有挑战性也没成就感，和“泡菜游戏”没有任何区别。要知道，在华北反扫荡的时期，鬼子的武装大多数的时候是有巨大优势的，正是因此，八路军和群众才需要团结一心，和鬼子斗智斗勇。要解决这个问题，只需要参考“魔兽”的副本设定就可以了：鬼子的炮楼就是一个副本，最多只能有五个玩家进入，要对付十几个甚至几十个武装度远远高于我们的鬼子，而且最好不要允许玩家重复进入副本“刷装备”——在“抗战”的背景下，这实在是太煞风景了。

3.想PK的玩家，不要来玩抗日网游。想靠PK系统吸引玩家的厂商，不要去做抗日类网游。

4.《魔兽世界》中的“诺莫瑞根”，即使打通1000遍，仍然是盘踞着穴居人，不可能变回侏儒们的主城，游戏中的侏儒玩家经常会因此哀叹。而“抗战”背景下网游中鬼子的炮楼，在被玩家轰掉1000次以后究竟还是不是鬼子的炮楼，这确实算一个需要慎重考虑的问题。游戏里可以采用“玩家们协力达到怎样的目标，某个敌占区就会变成根据地”这样的模式，类似于《魔兽世界》里的“世界事件”，不过这种设定要考虑的因素也很多，主要是对游戏寿命的影响：如果侵略者的势力被彻底清除出中国了，那么游戏该如何继续下去呢？

以上只是对以“抗日战争”为题材的网游细节的初步探讨，一款游戏具体做起来需要细致处理的东西有很多，平衡性和商业性等诸多方面都需仔细斟酌。还是那句话：如果只是打着“民族感情”的旗号做游戏圈钱，那干脆还是不要做了——肯定会因此而臭名昭著的。但如果真的能在各方面下功夫，就确实值得期待，谁不希望玩到一款精雕细琢、内涵丰富、主题新颖的游戏呢？

在硝烟与弹痕之外

——漫谈主视角射击游戏的精妙设计（上）

■策划 本刊编辑部
执笔 生铁 张帆

序幕

致命的病毒发生大规模蔓延，遭受感染的人无一例外全部变成了攻击性极强的僵尸，故事发生的时间也许是世界末日，也许还不是末日，发生的地点也许是美国，也许已不再是美国，故事的4位主角也许是世界上最幸运的人，也许是世界上最不幸的人……但在《求生之路》中，这一切都不重要，徘徊在死亡边缘的幸存者无暇猜测，也不可能得知究竟发生了什么，玩家和他们所扮演的游戏角色一样身临其境，只能通过角色的视角来解读游戏中的世界，与队友齐心协力在艰难求生的道路上冲过重重险境，做出的一切努力至多只能换回几分钟的喘息时间……在这种情况下，“到底发生了什么”“未来会如何”这些问题已经不重要了，至少不会比匆忙奔跑时视线的余光所看到的墙壁上的涂鸦更值得思索……而现在，我们的4位主角连观看涂鸦的空闲时间都没有了。

“快跑！”

地表的震颤越来越剧烈，这意味着狂奔中的Tank离幸存者的队伍越来越近了，夜雾中传来了Hunter的嘶叫声，空气中则弥漫着Smoker呛人的烟味和Boomer令人窒息的恶臭，当然，这些即将到来的威胁并不比视野中不断扑来的僵尸更值得担忧。Francis一边大声咒骂着，一边抡起打光了子弹的霰弹枪，在重重包围中杀出一条出路，Louis踉踉跄跄地跟在后面，僵硬的手指仍扣着早已哑火的微型冲锋枪扳机，却仍习惯性地抬起另一只冰冷的手做出整理领带的动作——只不过领带早已不在那个位置了。

“快进来！”Zoey站在不远处灯塔的大门外，手持猎枪掩护着狂奔中的两人，“别往后看！”老兵Bill扔出了几枚燃烧弹，随着火势的加强，僵尸的集团冲锋终于被暂时压制了下去。在封闭了灯塔的入口，并确定附近没有传来Witch的哭声后，惊魂未定的四人终于长出了一口气。

Zoey递给浑身是伤的Francis一瓶止痛药，后着皱着眉头，不顾Louis“一次吃这么多片会给代谢系统造成很大的负担”的劝阻，嘀咕了一句“我开始为曾经称薯条是娘娘腔的食物而感到后悔了，我可没料到有一天居然要靠药片来充饥……”接着就全都吞了下去。Bill一直试图找到一个能点烟的打火机，或者是一根能被打火机点燃的烟，但是一直没能如愿，在又一次长叹了一口气后，拍了拍Louis的肩膀：“建议你也来两片，至少能让你抖得没有现在这么厉害。”



游戏中的4位主人公，使人过目难忘

“怎么会变

成这样……为什么这次没有飞机、船和装甲车来接我们，为什么这次连个无线电发报机都没有，我们没有退路了吗？”Louis垂下头，沮丧地抱怨着“这就是什么‘生存模式’吗？设计者和玩家有没有考虑过这么做对游戏角色太不公平了！我们就非得死在这儿吗？”

“你得认识到：主视角射击游戏的主角没有‘人权’。”Zoey说，“这毕竟不是角色扮演游戏，没有王子和公主、勇士和恶龙——好吧，虽然有类似恶龙的东西。没有道具店和武器店，没有属性升级和技能点数，只有枪、血包和弹药，以及更多的枪、更多的血包和更多的弹药……以及更多的敌人。遭遇敌人——消灭敌人，或是被敌人消灭，这就是这么多年来所有主视角射击游戏的主角所面对的命运，我们当然也不例外。”

“你真的相信自己说的吗，小姑娘？我总觉得我们至少要比我在邻居家看到那个小家伙玩的QuakeⅢ的主角强多了，你知道吗？那个游戏里的主角面对的敌人和他自己一样强，而且低下头都看不到自己的脚……”

“啐，能低头看到自己的脚也不是什么值得骄傲的事吧！”Francis正试图用最后一卷绷带把自己流血不止的小腿包扎起来。

“这已经能算是个了不起的进步了，”Zoey擦了擦在一次遭遇战中溅在猎枪瞄准镜上的血迹“有些时候——当我产生一些类似安全感的幻觉的时候，我还是颇为自己的身份而感到骄傲的，毕竟我们的地位和以前的那些主视角射击游戏的主角都不太一样，我们所处的这个游戏实在是太特殊了。”

《求生之路》Left 4 Dead

我不知道读到本文的读者是否做过与僵尸相遇的噩梦，反正笔者是做过。在少年时代，我曾梦到自己在一个商场中使用各种武器与僵尸战斗——僵尸多得数不清，而且，它们的速度并不慢，其中一种甚至可以瞬间跳到你身边……就像《求生之路》中的Hunter那样。

说来奇怪，当我第一次玩《求生之路》时，就有似曾相识的感觉。尽管学生时代从没看过美国的僵尸片，也没有玩过早已推出的《生化危机》，但我依然做过这样的梦——这可算是一段题外话，我想说的是“僵尸”这一特殊话题在人类社会中存在某种特殊的影响力。

但这里必须指出的是，《求生之路》的开发团队Turtle Rock并不是因为着迷于“僵尸”这一题材才开发了这款游戏，这款游戏也不是因为“僵尸题材”才获得成功。

当开发团队在制作《反恐精英——起源》（CS：Source）的时候，就发现一个手持自动武器的玩家同时对抗30个持刀的NPC敌人是非常有趣的游戏体验，由此他们很快意识到“团队合作对抗大批敌人”具有巨大的游戏潜力。在2004年，当开发团队完成CS：Source的制作后，就开始尝试新的游戏类型，“一小队朋友与一群张牙舞爪的敌人战斗”是他们一直坚持的核心思路。2005年，在他们认真研究过《求生之路》的开发前景后，不到一周时间就制作出了一个非常粗略但非常有趣的游戏模型。此后，开发团队每天都在测试、讨论、修改……整整用了3年时间，一款全面、均衡的团队合作经典《求生之路》就这样诞生了，这也是为什么游戏开发团队最终选择了“僵尸”作为游戏题材的真正原因。


这幅效果图表达了游戏开发团队一直坚持的核心思路：一小队朋友与一群张牙舞爪的敌人战斗

这款游戏的奇妙之处在于：它是结合了《半条命》这样的单人游戏推动叙事的方式，以及《反恐精英》这样的多人游戏的可重复性、团队合作性而开发的。这也就意味着它既是一个彻底的多人对战游戏，但同时却又有着绝佳的故事性：故事背景可以说很老套，也可以说很经典。城市里爆发了一种高度致命且传染迅速的病毒，它能使被感染者心智狂乱，见到未感染者就立刻加以攻击——而现在整个城市的绝大部分居民都已是被感染者（虽然严格来说他们不是丧尸，但也可以叫他们丧尸）。玩家控制的“幸存者”就是4名免疫于这种疾病的幸运者，他们素不相识，却在这个时刻都会被丧尸撕碎的都市里成为了患难之交。







这是游戏在开发阶段中的角色形象，你会看到肮脏颓废版的弗朗西斯和路易斯（他们几乎没什么区别）、穿得像个“驴友”的比尔以及不那么惹人爱的佐依

游戏剔除了那些“对社会的反思”“节外生枝的背叛”“集权者背后的阴谋”“黑社会势力的纠葛”等这些和战斗本身无关的剧情要素，同时将“同伴相互支撑、最终逃出城市”这一由玩家自己控制的游戏过程演绎为跌宕起伏剧情的一部分——这正是它高明之处。你会记得某一次游戏时，你的同伴如何因为晚了一步而没能踏上来营救你们的飞机，惨遭丧尸的杀害，你会记得某一次你的队友如何慷慨地为你包扎急救使你度过难关。而这才是构成一款游戏绝佳的故事性的要点。

作为一款强调联线对战要素的游戏，它的优点相当突出。让我们逐一分析一下：

首先，游戏中的同伴关系并不是靠玩家的“道德感”来维持。在CS中，我们非常清楚：如果一个玩家单打独斗、完全置自己队友不顾的话，其他人对该玩家只能无可奈何，而且游戏里也不存在救护队友的功能。而在《求生之路》中，扮演“幸存者”的只能有4位玩家（如果人数不齐，队友将由计算机代替），他们面对的是蜂拥而至的敌人，其中一些特殊的僵尸，比如能瞬间将人扑倒使其完全丧失反击能力的Hunter、能用舌头将人从很远处缠住的Smoker，单枪匹马的玩家完全无法对抗这些敌人——一旦被这两种僵尸抓住，

玩家自己肯定无法摆脱，只能眼看着自己不停受到攻击，直到流尽最后一滴血。这种开创性的设计从“游戏规则”上就规定了玩家彼此之间一定会相互救助，因为只有保证4个人都活着（哪怕同伴枪法不好、意识不佳，仅仅有吸引火力的价值），最后逃离城市的希望才更大。所以就算一个玩家再自私，当他看到自己的队友被僵尸围攻，也会尽最大可能去救助。因受伤过重而行动缓慢的队友耗尽了救护包，其他队友也会慷慨地用自己的救护包给他提供救助。通过冷冰冰的游戏规则来保证战友间的热情在游戏中时时焕发光彩，仅此一点就足以令人惊叹。同样值得一提的是：由于AI设计的合理，电脑控制的玩家也会积极而无私地为玩家包扎伤口——但他们决不是愚不可及的，不会在玩家不需要救护包的时浪费它。

其次要提到“对抗模式”。可以有8位玩家参与游戏的这一模式，除了可以扮演4位幸存者之外，玩家还可以选择扮演特殊的被感染者，也即刚才提到的Hunter、Smoker，以及Bomber和Tank这4种僵尸角色，那些蜂拥而至的普通僵尸仍由计算机扮演。同时，幸存者和被感染者两个阵营分别有不同的记分系统——不仅仅是凭“杀人数”来决定胜负，这也是联线对战模式的绝妙独创！幸存者很难死亡，但是在死亡后复活的机会基本为零（经过一段时间后，幸存者有可能在封闭的房间中复活，但需要队友帮助才能打开房门）；而被感染者则可以在死亡15秒后复活，复活地点就在幸存者附近，并且可由玩家自己选择复活地点，此时，幸存者的所有行为和行动路线都可以被看得一清二楚，这使得联线游戏的节奏变得异常紧凑。而且，玩家可扮演的4种特殊被感染者绝不是在灵光一现中被决定的，而是经过开发者反复测试、不断思考的结果：Hunter是一种弹跳力很强的角色，他可以从较远的地方快速跳到幸存者玩家的身上，将他扑倒在地，实施攻击，其作用是突袭；Smoker可以从很远处用舌头快速将玩家缠住并拖到自己的身边，让其他被感染者协助进行攻击，它的作用是打乱玩家现有的阵形；Bomber的表现也非常出彩：作为幸存者的玩家会本能地对游戏中出现的任何非己方移动物体进行射击——但Bomber恰恰是游戏中唯一一个玩家不愿近距离射杀的怪物！因为如果幸存者在近距离射杀它，其高度腐败的身体会瞬间爆炸，体内的腐败液体则会溅到幸存者玩家的身上。一旦身体沾上这种液体，玩家则在一定时间内无法看清周围的物体，同时附近会突然涌出大批僵尸向被沾上液体的玩家发动致命的攻击。作为被感染者一方的战术配合就这样产生了——Bomber可以负责短兵相接，进而引来大批僵尸的疯狂围攻，而Smoker可以趁乱拖出一位玩家，Hunter可以扑倒试图营救或者战斗能力最强的幸存者玩家……这种混乱情形带给幸存者阵营的心理压力是可想而知的。Tank则如它的名字一样，是一种杀伤力强、生命力强、体形庞大的突变怪物，只要被它击中两下，玩家角色就会进入倒地状态，不靠队友救助则无法起身。而被感染者一方的玩家可随机变身为Tank——一旦它出现了，游戏就进入了类似于传统游戏中“打Boss”的场面，几个幸存者玩家边打边逃，合力对付Tank，同时还要小心其他玩家及僵尸的围攻。对战的精彩程度很难用文字进行描述，但是如果你亲身尝试这款游戏，就会立刻为其对抗模式设计的种种巧妙设计而赞叹不已。《求生之路》所创造的这种联线对抗模式，既有棋牌类游戏的巧妙和均衡，又有着FPS类游戏独有的紧张、高节奏、代入感等特点，非常考验玩家的心理素质和战术能力。



游戏中富有个性的僵尸怪物，每一种类都有其在实战中的实际作用和效果，其中后4种是玩家在对抗模式中可以扮演的角色


如果腹背受敌，就要分兵而战

在传统的联线游戏中，我们往往可以看到是高手控制了整个局势，而技术差的新手在游戏里只有挨打的份，并且很难在实战中快速积累经验。而《求生之路》则不同：即使是一个菜鸟，也肩负着对整体局势负责的重任。他不会在游戏里一无所获，而且时刻都是游戏的主要人物——要么是带领团队突破重围的英雄，要么是不断给队友带来麻烦的倒霉蛋——但不管怎么说，在以往的联线游戏中被忽略、被边缘化的感觉不复存在了，这一点在主视角射击游戏中也显得独一无二。

再来谈谈游戏中的4位性格鲜明的幸存者主角。

4位幸存者角色所具有的鲜明的个性，使得《求生之路》给玩家一种浓重的Cult电影或美国B级片感觉。游戏中从最初的形象设计、到片头动画、再到游戏中的处处充满了值得留意的细节的语音，无处不体现出角色塑造的成功。相信玩过这款游戏的人，对游戏里的这几位角色都是很难忘怀的。

比尔（Bill）是一位越战退伍老兵，他穿着破得不能再破的旧军装，戴着贝雷帽，嘴里叼着根烟，是个经验丰富的老兵，本该是4人小队中带给人最大安全感的领袖人物，但同时他又显得太老，尤其是受伤后行走的姿势——他的膝盖本来就在战争中还受过伤。总之，他既顽强，却又不足以给队友以足够的安全感。但在和平时期过了几十年找不到方向的落魄生活后，这回他至少能算是“干回老本行”了。在游戏中，他会时不时地独自沉吟一句：“枪就是枪啊……”枪杆子既是硬道理，也是他的老伙伴。

弗朗西斯（Francis）是个飞车党徒，穿着无袖皮夹克，剃着短发，留着络腮胡，胳臂上刺满文身，说起话来粗声粗气，是个十足的大老粗。在游戏里，他恨一切东西：他说他恨隧道、恨汽车、恨医院、恨下水道、恨僵尸……他自大，没什么文化——甚至不识字，但又身强体壮，毫不畏惧，他拿霰弹枪打僵尸就好象是在和黑帮火拼。和他在一起，有时你会觉得要不是因为有这么多僵尸，他倒是很适合这种没有警察、没有法律、没有秩序的城市生活。

如果说比尔和弗朗西斯是被社会遗忘的边缘人，那么路易斯（Louis）这个角色则是在这个疯狂的僵尸世界里唯一能使人联想到文明秩序世界的人：他被设定为一个戴名牌手表、穿名牌皮鞋、在公司IT部门担任系统分析师的聪明年轻的黑人。他在这个黑暗世界里显得有点一惊一乍，但却是个老好人，在游戏中甚至还有表示要教弗朗西斯学识字和给比尔和佐依找工作的台词。

现在只缺一个女性角色了。一般来说，暴力游戏中的女性主角，往往坚强有余而脆弱不足，而佐依（Zoey）则不

是如此：她的眼神里充满忧虑和恐惧，但又绝不是脆弱之辈（她能免疫病毒的事实起码就证明了她具有强悍的基因），但每当你所扮演的角色遭到僵尸围攻，而她冲上来救助你时，你都会情不自禁感到她是那么使人觉得温暖。开发团队将她设计成我们每天都可以在大街上看到的那种充满活力的年轻女孩，她的红色运动服也给这游戏带来了一丝亮色。在病毒爆发前，她原本可能是一个整天不上课、躲被窝里看恐怖电影的宅女，之前她所面对的最大问题是“留级”或“退学”，而现在她所有的教授都死了，她只需要面对僵尸。

我们花大篇幅来介绍这4位主人公，就是因为他们具备了电影主角那样的经典性，他们的形象绝不比《古墓丽影》中的劳拉单薄。比起CS中的那些冷冰冰的蒙面士兵，这4位主角更能给玩家以高度的认同感。

同时有必要提及的还有游戏的音乐：在多人游戏中，音乐往往被看做不必要的。而在这款游戏中，设计师将音乐设计的重点放在“加强主要情感因素”上，这也是恐怖类游戏的固有属性。玩家通过对音乐的判断，可以产生一些对可能发生的情况的预感，这不仅使游戏更恐怖，也会使玩家变得更强。一位关卡设计师这样告诉笔者：这款游戏如果缺少音乐，它的戏剧性效果和可玩性都会降低很多。

这款游戏还有很多优点融合在每一个细节中。拿幸存者“倒地”这一设计来说：如果一个玩家被僵尸攻击次数过多，他就会摔倒在地，遭到围攻。倒地后他只能用一只手枪攻击周围的僵尸，射击速度慢、准确性很差。他的队友此时则面临两种选择——一是立刻扶他起来，增强己方的火力和机动力，还是先扫清附近的敌人，再扶他起来。如果玩家选择前者，那么在拉他起身的几秒钟时间里，则很有可能陷入被动——因为一旦有队友摔倒，就说明战斗情况已不是一般的恶劣了，而在扶起队友的过程中还会有大量僵尸向队伍涌来。但如果玩家选择优先消灭周围的敌人，那么必须要运气足够好才行——如果这时玩家被Smoker拖走或是被Hunter扑倒，就意味着4人队伍中有两人已经无法进行战斗，而另两个人这时也就处于更危险的境地。

而游戏中的场景设计也非常讲究，每个关卡中的重要地点，都不存在绝对安全的角落：屋子的墙会被撞破、房顶会跳下僵尸，窗户和门就更不用说了……武器设计也颇为用心：算上手枪，游戏中一共有7种武器可以选择，种类并不丰富，但各有特点，并且都很实用。哪个队友选择哪一种武器，所在的位置、射击和移动逃跑时他该处在什么位置才能发挥武器的效用……这些能够让玩家可以在游戏中通过研究和尝试来做出更为丰富的策略选择。



游戏的开场动画不仅非常优秀，而且体现了这款游戏中的主要风格、主要特点和主要角色

就算是去掉《求生之路》的恐怖因素，它仍是一款可以媲美电影，甚至超越电影体验的主视角射击游戏。它的存在告诉我们：一个好的游戏，必须每个细节都做得非常出色。出色的作品必须是一个整体，而一切细节都要为整体的平衡服务。

游戏的关卡设计也非常棒，4个战役，分别表现了从夜晚、午夜、深夜到凌晨的逃亡时间，以及从城市到郊区的逃亡线路，但4个战役又分别独立成关

“但……也许特殊的不仅仅是我们呢？”随着体温的恢复，Louis逐渐冷静了下来：“在这场浩劫——我是说，‘疾病’中，免疫病毒的人既然不只是我一个，而是至少有我们4个，也可能就有另外的一个或4个。既然我们能免疫病毒的，同时还能低头看到自己的脚，还能进入这倒霉的……‘生存’模式。那么其他人会不会有有其他不同之处呢——当然，我并不是指哪些长着尖爪子或是长舌头的家伙……”

“毫无疑问，每个拿着枪的家伙都是不一样的，”Bill叼着一根掉了大半部分烟丝的烟，正徒劳地试图从过滤嘴中找到一点吸烟的感觉：“比如，我认识另一个叫Bill的家伙，他是一个魂斗罗（Contra）战士……好吧，他并不是一个主视角射击游戏的主角，但是也差不多了，那家伙有一杆很棒的枪和打不完的弹药，作为代价，他只要被碰到就会死掉……”

“嘘”，Zoey突然警觉地指向天花板，Louis吓得又开始发抖了。“通风管道里传来了奇怪的声音……”

“又是那玩意么？”Francis拿起手枪瞄准了通风管道的出口位置。

“等等，敲击声是有节奏的，不像是失去意识的家伙发出来的……听上去就像是在告诉我们‘嘿，我是正常的！’”

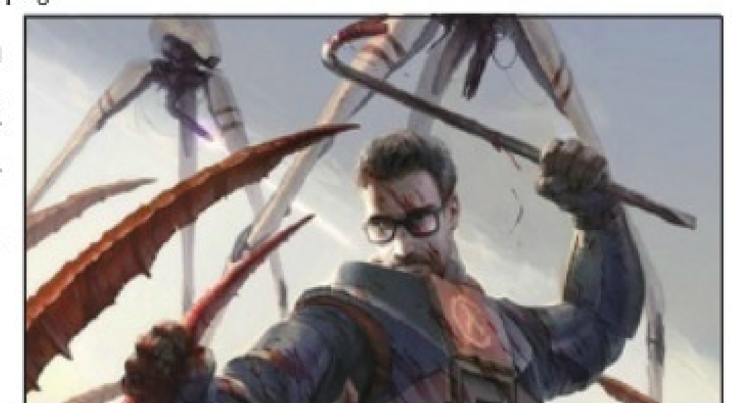
“没错，我确实是正常的。”身穿防护服，戴着黑框眼镜的Freeman博士从又一次从通风管进入了注定会发生大事的建筑物内，“Gordon Freeman，你们可以叫我Freeman博士，我所对抗过的敌人并没有屋子外面那么多，但是远比那些家伙更强。”

“呃……可以有更详细的自我介绍么？”Louis接着说道：“我毕业于……”

“也许你需要交换一张名片或是类似的什么，先生？我们的时间不多了。”

“外面的东西要进来了么？”Bill终于放弃了吸烟的打算，把半截香烟踩在了脚下。

“没关系。”Freeman博士表现出了只有身经百战的战士才拥有的冷静。“听过阿基米德的那句‘给我一个支点，我就能撬起地球’吗？对我来说则是这样的：给我一把撬棍，我就能拯救地球。”



使用撬棍和钻通风管道的专家Freeman博士

《半条命》Half-Life

主视角射击游戏怎样才算好玩？《半条命》的资料片《半条命——蓝色行动》（Half-Life：Blue Shift）曾给出了反面的答案。

尽管《半条命——蓝色行动》是2001年开发（而《半条命》是1998年开发的），尽管《蓝色行动》增加了更多的武器；尽管《蓝色行动》在人物模型和其他多边形上增加了10倍的折叠效果；尽管它还增加了更多原作中最“过瘾”的与特种部队之间的激烈枪战场面——但游戏感受上，它却是乏味却是致命的：过于效仿原作的噱头、平庸的关卡设计……这些使它获得了不良的评价。与之相应的，它的销量也是一团糟，以至于现在它成为了购买过《半条命》系列的玩家均可免费下载的游戏。

这个反面例子至少充分说明了：与其他游戏相比，尽管FPS游戏对于视觉效果的要求是无止境的，但视觉效果绝不

是一款好的FPS游戏成功的关键。究竟是什么使资料片《蓝色行动》与《半条命》1代相比如此乏味？这是一个值得思考的问题。同样的例子还发生在《极度恐慌——撤离点》（F.E.A.R.：Extraction Point）当中。作为恐怖射击游戏，《极度恐慌》的资料片，它更新了武器、设计了更恐怖的对手、战斗的安排更为火爆，但却在玩到一半时就使人感到乏味无比。之后的资料片《珀尔修斯的指令》（F.E.A.R.：Perseus Mandate）更是残不忍睹——这就有点像是说：在同一个拍摄现场，采用同样的演员，使用相同的道具师、烟火师和化妆师，不同导演所拍出的影片却有天壤之别。

时光飞逝，距离第一次接触《半条命》已经过去了11年。现在回过头看《半条命》1代的画面，没想到竟是那样残不忍睹——但正是这款游戏创造了一种奇迹：当它在你的电脑里第一次运行时，你会发现它远远超过了原本的期待，这几乎让人茫然失措。

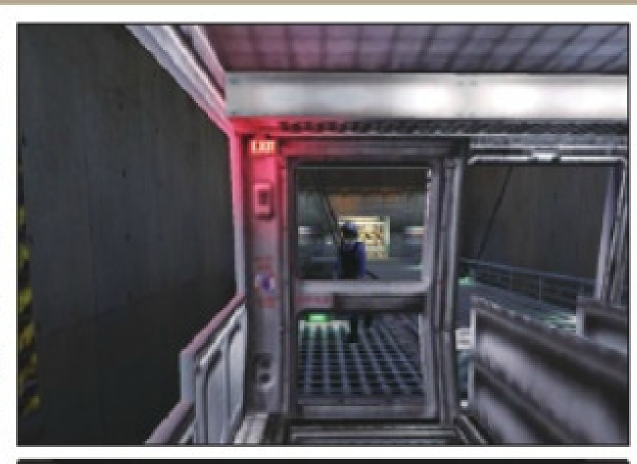

这就是《半条命》1代开始时的第一个画面——在一辆吊轨车厢里，看到一个正在砸门的警卫

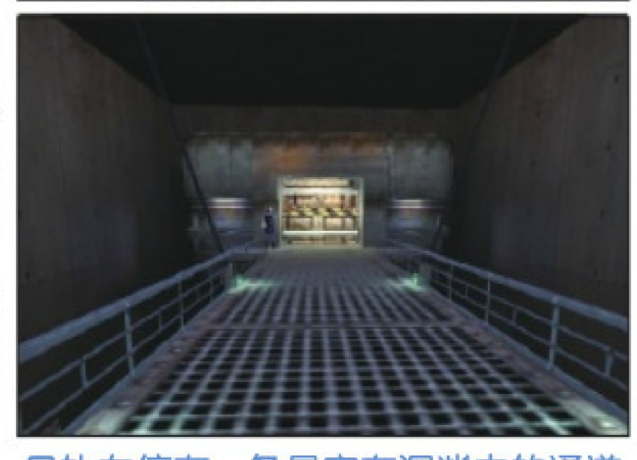


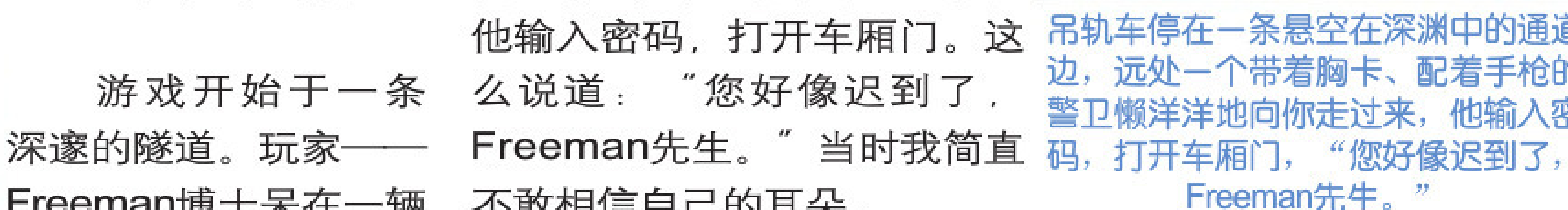

在完全真实比例的旅程中，出现了不同风格的隧道，符合游戏的世界观而又给人以视觉冲击

游戏开始于一条深邃的隧道。玩家——Freeman博士呆在一辆四面封闭的、符合残疾人使用规格的无障碍吊轨车厢中，眼前没有准星，没有枪、没有拳头或电锯……除了四处张望，你什么也不能做。正是在这时，你看到一个警卫人员站在隧道中一个四面悬空的平台上，他用力敲门，显然是被反锁在这隧道中了。接着，随着吊轨车的不断前进，越来越多的场景开始出现在你的视野中：万丈深谷中的停机坪、地表下的庞大车间、智能搬运机械、忙碌的科学家、废水处理厂，甚至是一个小型地下铁路……这一切都将一个庞大的、牢不可破的秘密机构展现在了玩家眼前。而玩家还能在吊轨车厢的广播里所听到的对于这个基地的全面介绍、包括它的功用、海拔高度以及工作人员主意事项，都由那电子音的女声娓娓道来。每当车子开到暗处时，游戏的制作人、导演、设计师的名字会一一出现，又慢慢隐去，一切就像在电影里一样！

在1998年之前，还从没人玩过一款这样的现实主义的游戏。诚然，具有现实主义倾向的游戏片头我们见过很多，比如世嘉MD主机上的《联合前线》（Hybrid Front），但是像《半条命》1代如此漫长、如此类似电影的片头，几乎不可能有过——你能哪怕想象它如果是一款第三人称视角的游戏，会是怎样的感觉么？一个劳拉那样甩着辫子的主角，在封闭的车厢里四处乱跳？或者像日式RPG那样的Q版俯瞰视角？那完全不可能有《半条命》1代实际呈现出的那种视觉冲击力。






吊轨车停在一条悬空在深渊中的通道边，远处一个带着胸卡、配着手枪的警卫懒洋洋地向你走过来，他输入密码，打开车厢门，“您好像迟到了，Freeman先生。”

这完全是一款里程碑式的游戏：它是如此类似于电影，而漂亮的开头部分甚至比许多好莱坞的商业电影更为巧妙，巧妙到会使玩家怀疑自己的游戏出了问题。笔者就怀疑自己在电脑里装的是一款硬件测试软件，而并不是一款游戏。当我曾带着这种怀疑，最终离开座位几分钟后，等我再回来时，我发现吊轨车停在一条悬空在深渊中的通道边。远处一个带着胸卡、配着手枪的警卫懒洋洋地向我走过来，他输入密码，打开车厢门。这么说道：“您好像迟到了，Freeman先生。”当时我简直不敢相信自己的耳朵。

当主角穿过两层炮弹都打不穿的防护门后，玩家将操纵Freeman博士进入“黑山研究机构”（Black Mesa Research Facility）。刚打开门，就有一位科学家对玩家的角色讲话——而玩家，在这短短的数分钟之间，就会完全与角色融为一体。




玩家终于进到“黑山研究机构”这一刻所看到的情景，完全是电影式的叙事手法

对笔者而言，《半条命》1代到此就已经成功了一半。至于更多的令人惊悚的场景触发事件、能溅在墙壁上的血液、让人起鸡皮疙瘩的恶心的怪物、巧妙的关卡设计、首次使人真的觉得富有人性化思路的敌人……它们都是来源于这个精彩的开始部分。

1998年推出的《半条命》1代的开发引擎是由Quake2引擎改进的，整体上来说，它并不如同年推出的《虚幻》（Unreal）引擎的图象表现力更强。但因为它“将激烈刺激的动作游戏完美地融入了持续、扣人心弦的故事情节中”，初次登场就赢得了满堂彩，获得了50多个年度游戏奖项，并最终获得PC Gamer颁发的“史上最佳PC游戏”称号，并在全球销售了超过800万套游戏。

《半条命2》Half-Life2

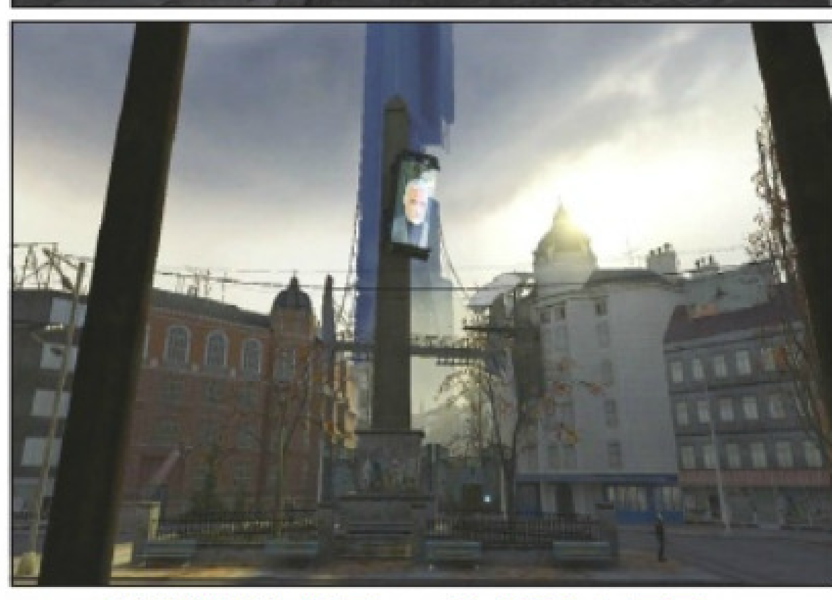
在《半条命》1代推出整整6年后，Valve才推出了《半条命2》，在一款游戏于它所处的时代的表现来看，我必须说《半条命2》不如《半条命》1代那么优秀：它的开发时间过长，中间还出现了程序泄露事件，而且诸多关卡之间在风格上有些脱节——这是过长的开发时间把开发团队拖得疲惫，而他们又必须在预定的日期内将作品赶工完成的痕迹。《半条命2》某些关卡中的动作谜题设计得有些过于匠气而缺乏自然——例如用塑料水筒做浮标，再比如在一座大桥的钢架间跳来跳去。1代将游戏的设计门槛抬到了一个很难超越的高

度，而2代彻底脱离“黑山基地”的封闭环境，企图在游戏中放置入更多的场景、更巧妙的谜题、更丰富的内涵，出现这种情况也可以想见。2代的另一个缺点是枪械的射击感觉不好，武器的射击感是否爽快是FPS游戏非常重要的一个指标，因为在玩这类游戏时，玩家有60%以上时间都是在开枪射击。似乎开发团队Valve有意要将这个作品主流化，这使得游戏中的枪械射击音效表现非常弱。

即使是存在这些问题，《半条命2》仍然有着足够傲视群雄，并足以在游戏史上留名的资本。因为Valve没有丢失他们的强项——如何利用主视角射击游戏的形式来讲好故事。主视角射击游戏本来就有一种很强的“身体代入感”，当玩家操纵角色行走在游戏的幽深走廊或开阔的环境中，会产生其他游戏所不能替代的强烈的身临其境感。而Valve开发团队牢牢抓住了这一点，并将之强化，使其“心理代入感”也进一步增强。

在游戏的第一关，主角又一次出现在一列列车中，这立刻唤回了令1代玩家兴奋不已的回忆。而当列车停到17号城市的火车终点站后，你会惊讶地发现，这是一个被军队控制的、专制而又充满混乱的城市。车站的设计还是20世纪60年代的式样，车站中排队的老百姓的服装也是，而且他们大都消沉、冷漠、不敢多说话。与此同时，控制车站的军警却身着21世纪的军装，所有人都戴着防毒面具，玩家看不到他们的脸，却能听到他们面具后面传出的粗暴语音和笑声。检查站的军警会命令你把地上的空易拉罐捡起来扔进垃圾筒，你稍慢一点，对方就会用警棍威胁你；盘旋飞翔在你头顶的监视器则会不断对你拍照……而无论在车站还是城市中，到处都回荡着17号城市统治者Wallace Breen博士的演讲。“欢迎来到17号城市，这里很安全……（这一表现形式在《生化震撼》BioShock中得到继承）”这一切都使得玩家心头蒙上了一种说不清的阴霾，而又因为玩家深知这只不过是自己在玩的一款游戏，所以探险的欲望反而被激发出来。当玩家控制的Freeman博士被军警带入警卫室后，突然发现黑山基地喜欢和Freeman喝啤酒的警卫Barney Calhoun现在竟然是军警中的卧底！情况急转直下，游戏立刻开始进入如同电影般的紧张的冲突和逃亡中。当玩家与反抗组织接上头后，那种为巨大威胁所笼罩下的安全的小环境，又给玩家带来了强烈的安全与满足感。





这样的城市场景——除去那个电子屏，你应该很熟悉吧

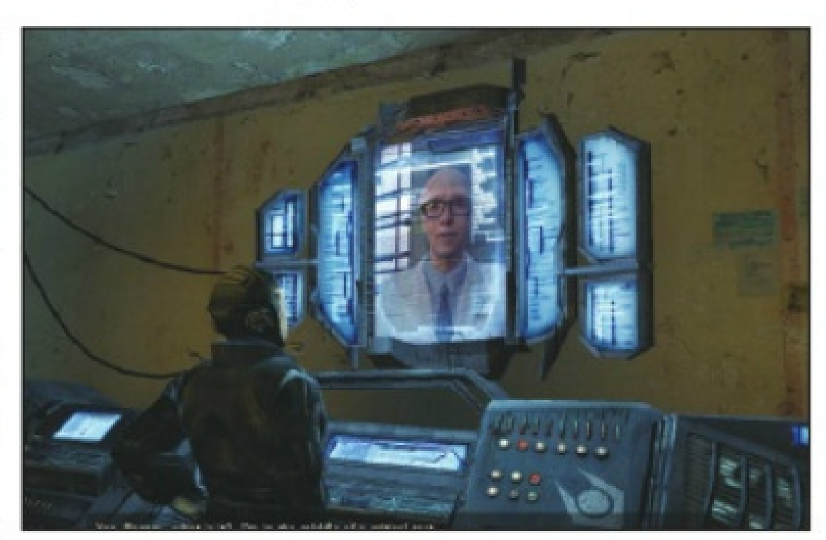
当我们玩到这款游戏的最后一关，再回顾第一关所见场景，会产生一种经历了一番神奇冒险的感觉——游戏该怎样一步步让玩家为其精彩而感到眼花缭乱？Valve的关卡设计师做出了很好的典范。与之相比，很多游戏在关卡的设计上都无法给玩家以新的刺激，《死亡空间》在这一点做得就不够出色。

《半条命2》如同一本教科书，告诉了我们很多东西：首先，复杂的剧情对游戏而言并不重要，重要的是要让这剧情产生的氛围在FPS游戏中真真切切地为玩家所感受到；其次，它还告诉所有人，主视角射击游戏离不开技术的领先：从《半条命2》，而不是DOOM III开始，主视角射击游戏的图像进入了一个崭新的阶段，使人物的塑造成为可能——《半条命2》的Source引擎非常先进，先进的面部特技系统塑造了有史以来最为生动的游戏角色，只要人物有40块不同的面部“肌肉”，角色就能够传达出所有的人类情绪，并对玩家回应以生动、狡黠的表情。从物理效果而言，从小鹅卵石到水流，再到2吨卡车驶过的效应，完全符合自然界的质量、摩擦力、重力以及浮力定律。Source引擎基于阴影的显示模式与Pixar公司制作《玩具总动员》《怪物公司》之类的电影时使用的一样，创造出了异常绚丽和真实的场景，这在电子游戏史中堪称前无古人的壮举。





车站大厅里悬挂的大型电子屏中，城市的统治者“老大哥”在发布演讲：“欢迎回家来，这里很安全！”，而另一方面……觉得这面具恐怖么？“你不老实，就揍你！”FPS在表现这种人与人的细微冲突时，有很大优势——但是，做到这种细节，所依赖的并不完全是技术



以前在黑山基地的老熟人、军警的卧底在与Dr.Kleiner讲话。注意人物身后的电脑操作台，比起1代来，天壤之别

Freeman博士打开大门的时候，意外的访客大概是在废土的游历中意外触发了特殊的事件，正好经过这里，在即将熄灭的火光中，面对着重重包围建筑的僵尸大军，他和Freeman博士一样毫无惧色，而注视着博士和他身后的幸存者们的目光中却带着难以掩饰的傲慢。

“你们就称我为‘避难所居民（Vault Dweller）’吧。”他转过身，指了指衣服后面的数字“全称‘101避难所居民’——哦，抱歉，我忘了你们这些主视角射击游戏的主角几乎没有台词的事实了。”


《辐射3》本可以是一款很有意境的角色扮演游戏

“我真想崩了这小子。”Francis不耐烦地用手比划着。

“你打算和我们一起逃出这里么？”Zoey则表现出了惊人的好脾气。

“逃？我不需要逃，我的使命是拯救众生而不是苟全性命——你们都不知道什么是‘剧情’吧！告诉你们，我可是个角色扮演游戏的主角，不能你们这些满脑子都是‘枪、枪、枪’的移动炮台为伍！”

“好吧，我能理解，这个小家伙也许是被那些热衷于《辐射》2代的玩家对3代的指责逼疯了——你们也知道，对一些“角色扮演游戏原教旨主义者”而言，主视角射击游戏成分的存在比甚至没有恢复药和旅馆的设计更不可容忍。”Freeman博士很有风度地对幸存者解释道，接着又对避难所居民说“接下来你是不是该让我们见识一下角色扮演游戏主角解决问题的方式了？”


嘿！这可不是主视角射击！

“没……没错！睁大眼睛看着吧！”

避难所居民从背包里掏出了一张皱巴巴的面具扣在了脸上，等他再抬起头的时候，已经没人能分清它和僵尸的外表有什么区别了。

“你们这些生存的意义就是毁灭的家伙，破坏游戏形象、降低游戏整体素质的元凶，永别了！”

一边叫嚷着这些，一边蹒跚着走入僵尸群中的避难所居民就这样消失在了夜雾中。

“我真希望那些僵尸不是以貌取人的家伙，”Bill啐了一口“是什么让他对主视角射击游戏的偏见如此严重，不够快的CPU、不够大的内存和不够档次的显卡么？”

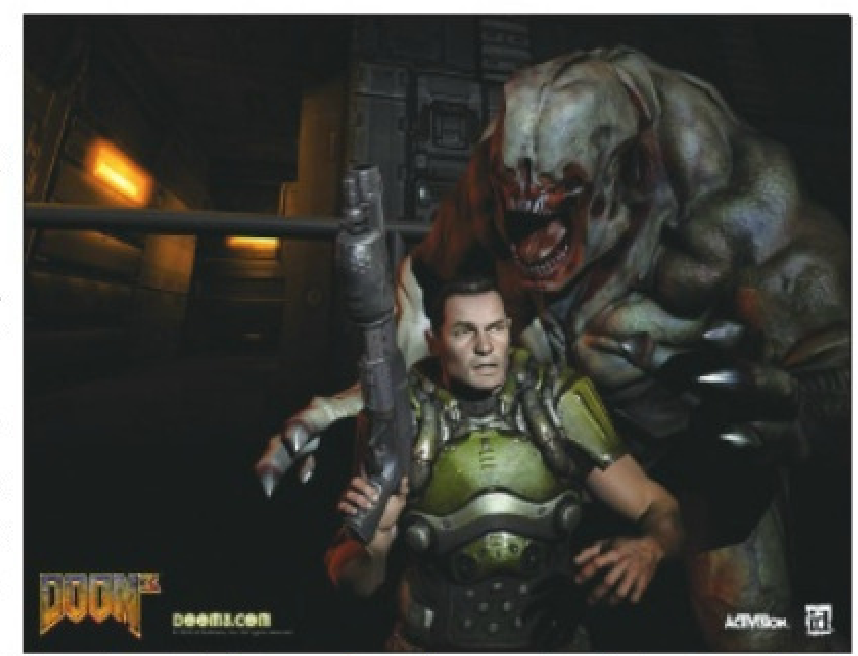
Freeman博士看着夜雾中突然爆发出的诡异光芒，喃喃自语道：“我倒是希望那个消灭僵尸的家伙不是以貌取人的。”

《毁灭战士Ⅲ》DOOM Ⅲ

现在我们要谈一谈《毁灭战士Ⅲ》（DOOM Ⅲ）了。值得一提的是，作为主视角射击类游戏开宗创派的作品，《毁灭战士》的成功恰恰和《半条命》系列走了完全相反的路——这个系列游戏的风格是“上来就打”，1、2两代的剧情被简化到仅仅是游戏结束时显示的一段文字以及说明书上的几句摆设。3代虽然并不是如此，但与《光晕》开始时那段罗嗦的训练关卡相比，它还是简单得多。id的策划师原本为1代设计了一个经典的剧情——当主角进入一个军事基地的办公室后，他看到几个士兵围坐在桌边打牌……随后玩家将被引入一个复杂的剧情中，但这个设计被id的创始人John Carmack否决了，他为此讲述了一些关于游戏性方面的理由——但如今这些理由听起来并不是很有力。《毁灭战士》之所以成为今天我们所见到的样子，有一个原因绝对不能忽略：它的开发者id公司是一家走在世界最前列的3D技术公司；它的开发者们确实喜欢做游戏，并且从小就是游戏玩家，以及——id的创始人John Carmack是这个时代里最伟大的程序员之一。《毁灭战士》在游戏的血腥杀戮背后，展现的始终是3D显示技术的前沿成果。


毁灭战士在游戏中的形象就是一杆时刻准备着或是正在开火的枪

《半条命》推出后，凭借其强大的剧情系统和游戏性，使得它与《毁灭战士》一时高下难分。而2004年《半条命2》与《毁灭战士Ⅲ》同时推出，较量的结果也是谁也没有落入下风。《毁灭战士Ⅲ》无法和它的初代相比：时代不同了，开创性的意义也不同了。但对于这款游戏画面来说，即使是《求生之路》这样疯狂的僵尸主题射击游戏也显得太过明媚了。《毁灭战士Ⅲ》和它的前作一样，一直受到各国政府和社会的质疑（但是你看，《半条命2》就没有这样的问题！它相对健康，它不仅健康，它还宣扬了英雄主义、好人必胜和西方人广为宣传的自由观念）——《毁灭战士》只描述了一个永无天日，永远无尽头的地狱世界。DOOM一词本来就是一个宗教色彩浓厚的词汇，它意味着厄运、毁灭、世界末日……不知为什么，这却能给我以更大的好感。


你要问他为什么露着胳臂——他回答你说，这是传统，在1代时我还露过肚子呢

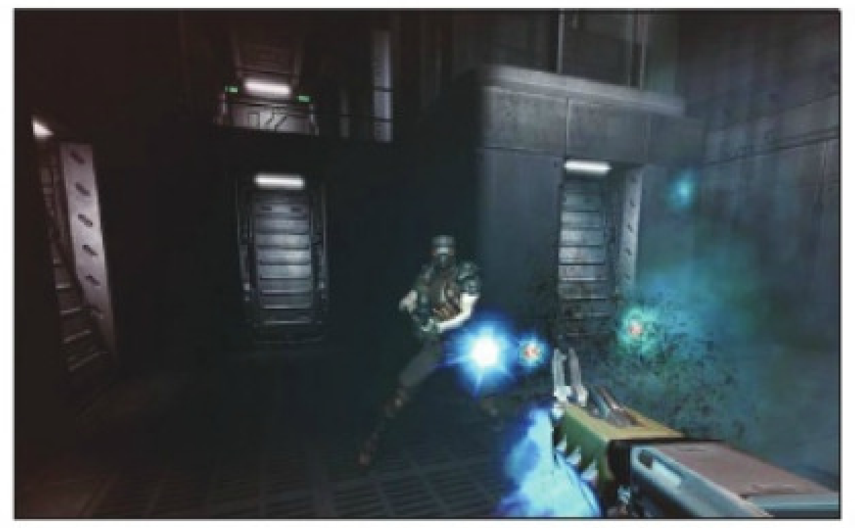

游戏的开始场面，主角抵达了火星——注意，这个装模做样的士兵是在展示游戏的硬件光源效果

《毁灭战士Ⅲ》的故事时间被设定在前两代游戏的发生时间之间：公元2145年，一家有政府背景的外星开发企业“联邦航天公司”（Union Aerospace Corporation）在火星上发现了某种已灭绝的外星文明的遗留物。由于人类的贪婪本性，他们在研究这些遗留物所蕴涵的先进技术的过程里，误将外星文明所封印的地狱之门打开了，地狱中的怪物蜂拥而出，把公司在火星的基地彻底占据。当主角作为一个普通的海军陆战队士兵抵达火星时，火星基地已整个成为了一个

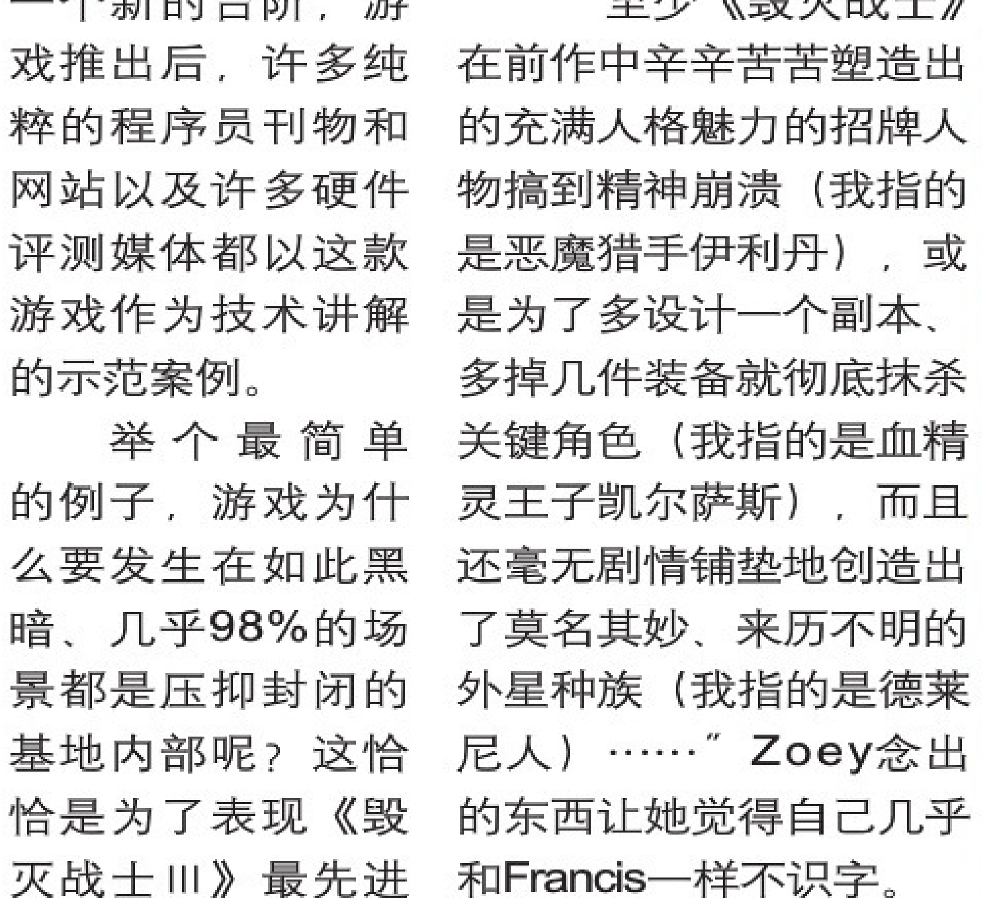

少数的火星裸露地表的景象——也和前两代一样，出现的机会少之又少


你把这张图片和任何一张其他FPS的游戏截图进行比较，你就会发现《毁灭战士III》在世界观上的极度怪异

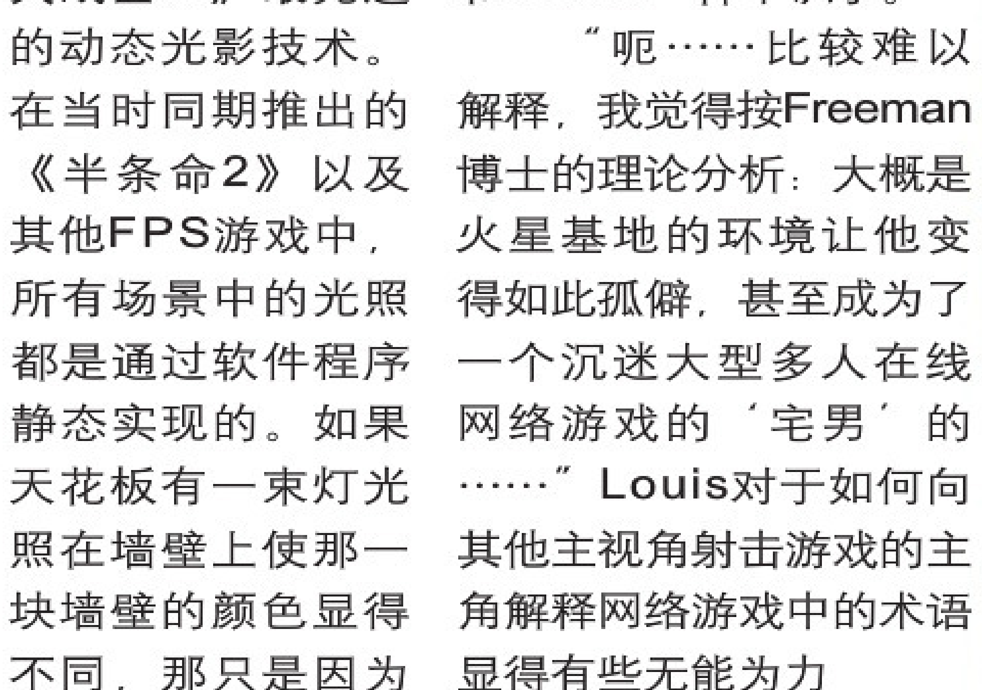

怪物从异次元出现时脚下出现恶魔的印记——科幻、漫画与宗教传说的大杂烩，就是这款游戏的所谓文化内涵


武器的射击感普遍不好，这无法和1、2两代相比，也是《毁灭战士III》最重要的遗憾之一，它毕竟是款FPS游戏

怪物孵化器。而玩家所要做的，就是把基地里的所有怪物一扫光……就是这样一个简单的故事。但是作为技术先锋，由John Carmack亲自编写的《毁灭战士III》新引擎使3D即时成像技术在画面质量、光与影的拟真以及场景物体的无缝衔接方面跨上了一个新的台阶，游戏推出后，许多纯粹的程序员刊物和网站以及许多硬件评测媒体都以这款游戏作为技术讲解的示范案例。



举个最简单的例子，游戏为什么要发生在如此黑暗、几乎98%的场景都是压抑封闭的基地内部呢？这恰恰是为了表现《毁灭战士III》最先进的动态光影技术。在当时同期推出的《半条命2》以及其他FPS游戏中，所有场景中的光照都是通过软件程序静态实现的。如果天花板有一束灯光照在墙壁上使那一块墙壁的颜色显得不同，那只是因为游戏程序为那一块墙壁换上了预先制作好的光照贴图。而《毁灭战士III》的光影是靠硬件光源照明的，也就是说，它几乎和现实世界的光照原理是完全相同的。在《毁灭战士III》中，如果一束光照在墙上，墙壁的贴图还是以前的贴图。硬光源的缺点是有时被照射的物体有曝光过度的现象，这也就是为什么场景大都充满金属质感的原因，因为金属物体被强光照射时就会有这样的现象。只有足够黑暗，你手里的手电筒所照到的某些东西才显得更为可怕。



依照这样的推理，你也可以想象，之所以你在游戏的某个密道中爬行时，却听到身后传来的惨叫、哭声或奇怪的喘息声的原因了——这是在展示在当时最领先的3D声音技术EAX Advanced HD。

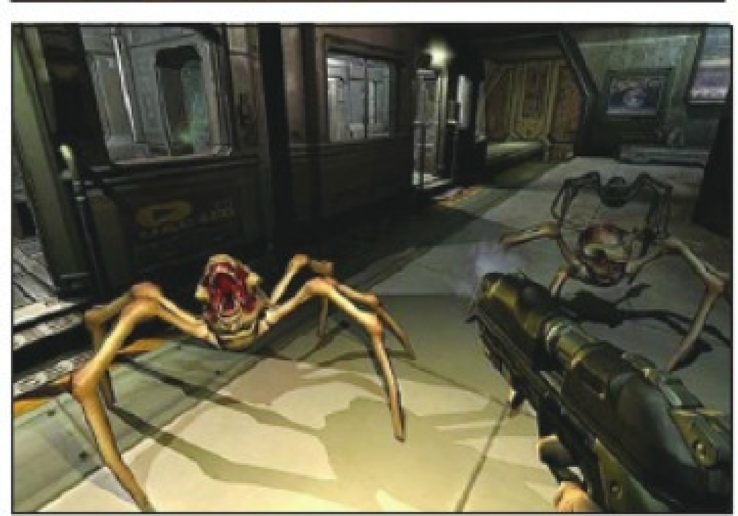
每次谈《毁灭战士III》的历史地位，我们都无法避免去谈它在技术上的开创和领先。这真是个奇怪的作品，它是纯技术的产物，但又同时有着如此黑暗的世界观——而这两者又是相互支撑，缺一不可的……想想看，这有多奇怪。它所设计的那些令人后背发毛的怪物，只要看几眼就让人感到厌恶又好奇，它所设计的武器系统，到了今天也仍是科幻类FPS的范本（《死亡地带》是个例外，但却未必有《毁灭战士III》这般成功）。

在游戏之外，人们无法理解它，只有玩过它的人才能理解——对此我已经罗嗦得太多了。

“也许是火星基地的环境让他变得如此孤僻：只能用PDA和我们进行简单的交流，而输入的字母还没有射出的子弹多。”Freeman博士耸耸肩，“等等……他突然敲了一大段话给我们，这是……”

“至少《毁灭战士》系列没有像《魔兽世界》那样，把在前作中辛辛苦苦塑造出的充满人格魅力的招牌人物搞到精神崩溃（我指的是恶魔猎手伊利丹），或是为了多设计一个副本、多掉几件装备就彻底抹杀关键角色（我指的是血精灵王子凯尔萨斯），而且还毫无剧情铺垫地创造出了莫名其妙、来历不明的外星种族（我指的是德莱尼人）……”Zoey念出的东西让她觉得自己几乎和Francis一样不识字。






丧魂、人头蜘蛛和僵尸做得比前两代要优秀

“呃……比较难以解释，我觉得按Freeman博士的理论分析：大概是火星基地的环境让他变得如此孤僻，甚至成为了一个沉迷大型多人在线网络游戏的‘宅男’的……”Louis对于如何向其他主视角射击游戏的主角解释网络游戏中的术语显得有些无能为力

“我们可以摸一把你的那把……叫等离子枪的东西吗？”面对真正的高科技热兵器，Bill和Francis第一次有了共同语言，而毁灭战士则冲他们摇了摇头。


在地狱深处，尚未被恶魔控制的同事……即使没有那些怪物，在这样的环境里工作，人也迟早要被逼疯

“今天还真是热闹……”看着视野中原本随时可能吞没整个灯塔的僵尸大军被毁灭战士轻松“收割”后的景象，Zoey终于松了一口气。“看起来已经没有什么能威胁到我们了。”

“等等……”Freeman博士的表情却变得严肃起来“想离开这里还有很长的路要走，还没到庆祝的时候，而且……来到这里的可不一定都是自己人。”（未完待续）P

为所有WoW玩家干杯

正如地球上每分钟都有人死去或降生，网络游戏也在生死交替中繁衍至今。每一款游戏的倒掉都会让那些铁杆玩家黯然神伤，只是CWoW的“暂时休克”却显得那么与众不同，中国网游产业发展至今，没有一款作品能够取得WoW这样的战绩，不，“战绩”两个字更适合用在厂商的财报之上，对玩家，对这500万玩家，这是4年的回忆，4年的感情，4年的寄托，4年的眷恋。

■北京 Psychoo

我不想谈什么厂商争夺战、花落谁人家，不想爆什么谁盈利谁亏本，谁黑幕谁暗箱，我只能看到那些在暴风城门口库德·蛮锤雕像前合影留念的玩家，我只能看到那些脱下最后一件T6静静坐在丧钟镇的玩家，我只能看到在关服前夕对昔日仇人说上一句“对不起”的玩家，我只能看到写下一篇又一篇回忆录仍无法收笔的玩家。


灰白色的“休克”


还记得4年前第一次副本么？

是他们浇筑着艾泽拉斯大陆，是他们铸造了WoW的神话。现在，他们被迫离开了。

请不要夺走这份归属感

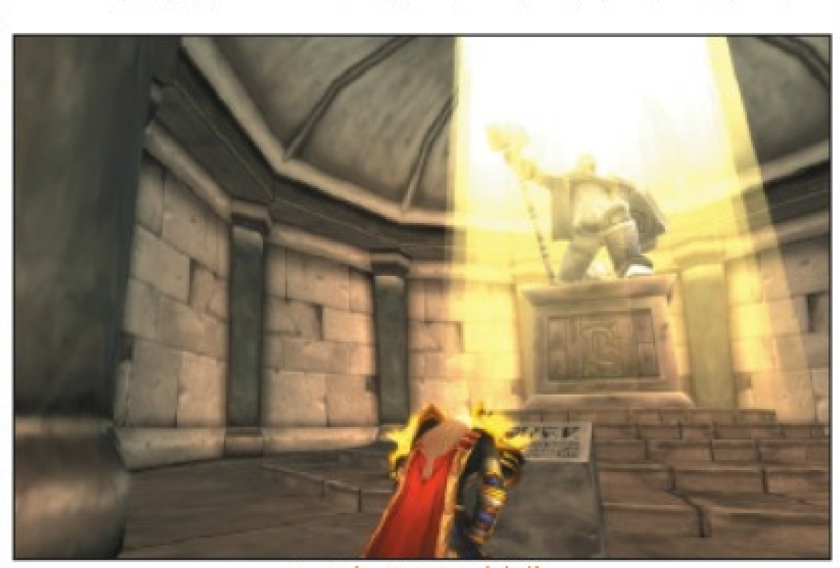
我们是孤独的一代人，文化的断层和生活的压力让我们茫然焦虑。是的，我们会去夜店乱蹦乱跳，我们会去卡拉OK放声歌唱，我们在客户面前侃侃而谈，我们在同学会上意气风发，只是当我们用那柄只属于自己的钥匙打开那扇月租2000块钱的房门时，我们虚弱得只想哭泣。


我可以变换7种形态，但当只剩下我一人的时候，还有什么意义？

我们沉迷于游戏了吗？没错我们沉迷了，但沉迷的对象不是游戏，而是那份归属感。

这里有我们的朋友，我是说真正可以互倾感伤的朋友，这里有我们的理想，我是说那个带着公会兄弟再多打几个Boss的理想，这里有我们的红颜，我是说从来不会管我们要什么装备和金钱的红颜，这里有我们的家园，我是说建筑在精神上的不灭家园。

我们知道游戏是虚拟的，没饭吃是会饿死的，我们能够按时缴税，保证毕业，但我们也需要这份归属感，WoW带来的归属感。这不值得自豪和夸耀，甚至在主流意识里显得那么弱小和无力。我们一会被扣上“逃避现实”的帽子，一会又成了“玩游戏玩成博士”的急先锋，我们不想被代表，不想被当作枪使，我们只想安静地做一些自己喜欢的事情，只想让这份归属感永远保持新鲜。只是没想到，会那么难。


圣骑士拜别前辈


女王，再见！

“NGA观光团发来贺电”“WoW吧前来观摩”，这些我们也知道看起来有些幼稚的口号，却仍然在网络上遍地开花，因为我们热爱这个身份，这个带不来丝毫利益、但却充满归属感的身份。

尽管WoW没有消亡，这次代理权易主也可以看作一次耗时稍长的更新，只是这份忧伤却怎么也挥之不去。不知道，为什么。

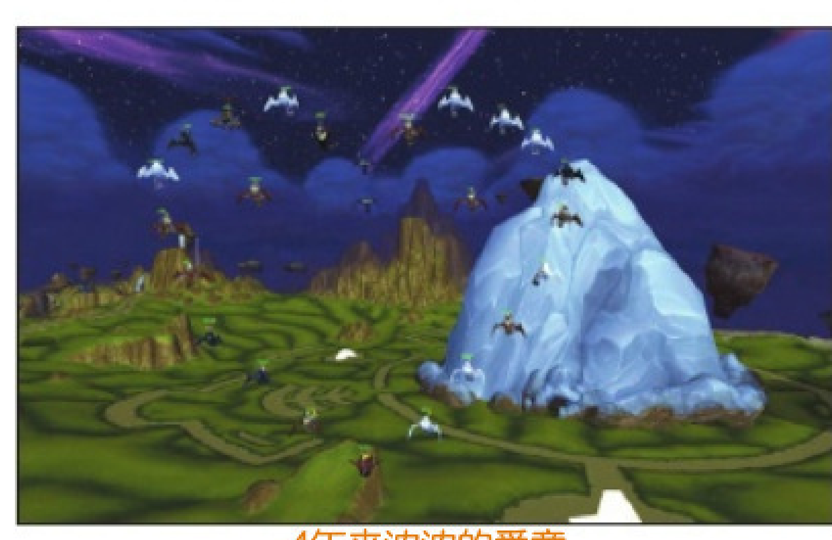
这难忘的4年啊

陈奕迅有一首歌叫做《十年》，他如此唱道：“十年之前，我不认识你，你不属于我，我们还是一样陪在一个陌生人左右，走过渐渐熟悉的街头。十年之后，我们是朋友，还可以问候，只是那种温柔，再也找不到拥抱的理由。”

是啊，4年之前，我们翘首期盼暴雪大神的首款网游，我们前瞻、我们预测，我们为一个还没有见到的游戏争个面红耳赤，为了翻译资料通宵不眠。4年之中，我们用凑来的辛苦钱建立了公会，我们在Boss面前一次次倒又下一次次站起，我们在战场上为了荣誉或者荣誉点拼杀，我们为了“插旗”看着一个又一个视频。4年之后，我们有了“WoWer”这个名号，我们在论坛里八卦着家长里短，说着那些只有我们才明白的“黑话切口”，我们诅咒那些不公和不负责任的“舅舅党”，我们对着恶势力大喊一声“For the horde！”

“我们是朋友，还可以问候。”

4年时间，我们经历了恐怖的高考，

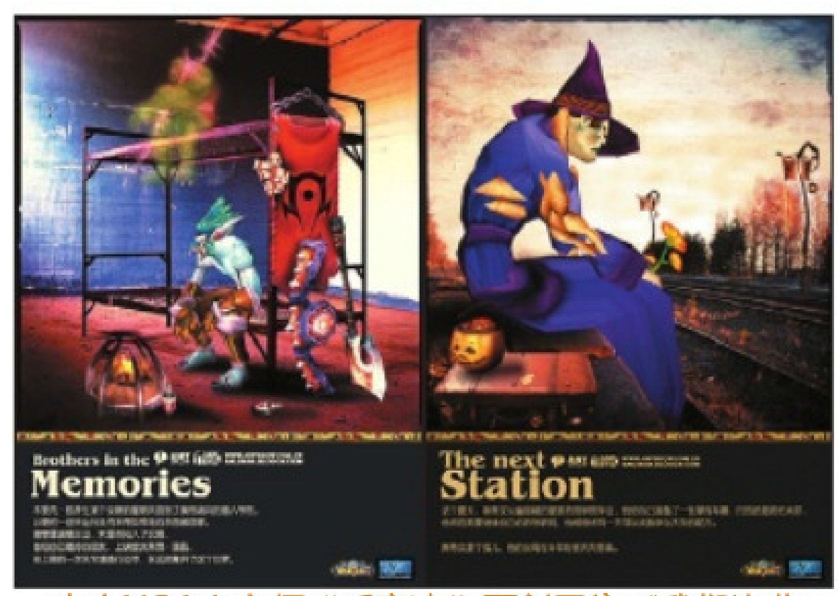

4年来浓浓的爱意


这是一个成就——《魔兽世界》4周年纪念日

我们从大学走向社会，我们终于娶了心爱的女子，我们从小职员熬到了总经理，我们从环保装变成了“强力党”……

难忘这4年不是因为一直在玩这款游戏，而是因为这款游戏变成了生活中的一部分，他没有影响我们的喜怒哀乐，而是伴随着我们的喜怒哀乐。

现在它离开了我们，虽然不是永久，但依然是一次告别。不过告别的不是运营商，也不是WoW，而是我们在



来自NGA大宗师“千夜冰”原创图集《我们毕业了》中的“记忆”和“站台“，在这套图集中，现实世界和游戏世界被真实情感交织在一起：我们毕业了

这里共同度过的4年时间，珍贵的、不会重现的4年时间。也许接下来还会有4年甚至更多，经历也许会更加丰富和愉快，但这4年却无论如何无法替代，因为我们留下的不光是大号和小号，还有可能说起来很“老土”的情感。

让那些仇恨化解吧

在《大众软件》6月上专题中，我的同事针对WoW代理权易主做了详实客观的长篇报道，被转载到网上后掀起不小的波浪，一度在NGA达到了几十页的回帖量，原因就是里面一句“九城主动要求和谐”。

但实际上，我和同事都认为，这句话被断章取义地误解了。

根据现在的消息来看，这件事情的真实度已经是板上钉钉，但是请大家再深思一步，九城为什么要做这种费力不讨好的事情？

我为大家讲一个故事。很久之前有一位国王，他命令臣子去寻找100匹世界上最神勇的骏马。臣子费劲九牛二虎之力终于凑齐了100匹战马，只是无论如何筛选，最终还是无法达到国王的要求，部分马匹毛色不够纯正，甚至还有一匹左眼有些失明，万般无奈下，臣子也只有硬着头皮觐见国王。马场之上，国王正要细看骏马，臣子立马上前说道：“陛下，这100匹骏马实乃当下最最强壮神勇的牲口，不过国王不愧是国王，那匹盲眼之马还是没有逃出您的如炬慧眼，不如暂把这匹除去，剩余99匹自是整齐划一，显我国威。”陛下颔首一笑，对臣子说：“也真是难为了你，那就依你所言，把这匹盲眼之马拉到御膳房杀了，今次任务算你完成。”臣子那颗提到嗓子眼的心这才渐渐归位。



此路不通，总还有别的路

故事到此结束。

作为媒体，首先要做到的就是公正，所以九城在我眼里并没有如何不堪。

所有玩过欧美网游的玩家都知道“汉化”两个字意味着什么，尤其是动辄就几百万对白的MMORPG，大家早已不抱“信达雅”之梦想，只要名字能对上号，地名能统一，别人家说东结果翻译成西，那就绝对知足。尽管如此，不知所谓的音译、貌似机翻的病句，或者直接半英半中的半成品还是屡见不鲜。而WoW的汉化工作却是有口皆碑，极低的错误率、味道十足的口气、恰到好处的音译或直译，绝对是这几年来网游汉化的顶尖水平。

还有中文配音，当我得知九城要做这件事时，不禁奇怪为何要费力不讨好。现在人们越来越注重“原汁原味”，比如电影院里大部分电影都是原音字幕版比配音版卖得好。不是我们不喜欢配音，只是很多事例告诉我们，由于语言和文化的差异，配音的结果往往是无法准确表达出作品的意境，本该是“抖包袱”的地方一点不好笑，本该要酷的时候一点不够“酷”，当然偶尔也有“神作”面世，比如近期的《惊魂博物馆2》的中配就绝对一流。说回WoW，当我第一次使用中文语音时虽然有些不习惯，但没有任何排斥，我本以为听着中文版“为了部落”会有点违和感，但结果非但没有，反而觉得有点意思。就这样，我认为会遭来一片唾骂的中文配音得到不少玩家的鼓励。


大门只是暂时关上，还会开启

对外挂的封杀、解决服务器拥挤、GM对工作的态度等等，九城真做的非常差吗？

我不想为九城唱赞歌，但我必须尊重事实，这个事实就是，在WoW这款游戏上，除去大版本更新问题外（九城的小版本更新是很及时的），九城再没有什么值得大力抨击的负面。

时间可以冲刷一切，WoW也不例外，我甚至可以想象几年之后我们一起感怀这款曾经的经典，为了那时的意气之争莞尔一笑，不过现在，在这个也许哀伤也许快乐，也许释然也许根本无所谓甚至大喊“解气”的现在，让我们端起这杯酒，为WoW干杯，为4年光阴干杯，为这500万玩家，干杯。

我们永远在这里。

台服鉴证实录

在TBC一直裹足不前时，便有玩家陆续前往台服游戏，今天CWoW易主带来的不确定性和“忘了开”的WLK，让更多玩家开始了台服之旅。如果说之前几次由于版本延误的玩家转移仅是零散性的小范围行动，那么这次大迁徙充满了集团军味道。国内著名公会“星辰”便是其中之一，在大部分主力驻扎台服后，顺利成为击杀Boss进度最快的国内公会，“星辰”现任会长“忧郁的风”又是如何看待和应对这一系列事件呢？

大众软件：能否介绍一下“星辰”迁徙台服的过程？

忧郁的风：2007年5月左右，由于CTBC迟迟不开放，而台湾省服务器在4月上旬就开放了TBC版本，我们公会有部分会员自发前往台服的“水晶之刺”服务器体验新版

本。到了7月，公会开始正式动员有余力的会员去“水晶之刺”玩，主要目的除了体验外就是获取一些新的Raid经验，为将来


星辰25人台服首杀托里姆困难模式

CTBC打下基础。到9月上旬，CTBC终于通过审批，我们第一时间回到了CWoW，但是台服的公会账号还都保留着。

到了2008年10月，我们确认CWLK又将延期，于是次前往台服。与上次不同的是，这次我们目标很明确，就是离开CWoW这个对我们来说条件恶劣的PvE环境，定居台服，为实现我们的愿望而努力。所以我们动员了相当多的官员和主力会员前往台服，大陆服务器这边依旧维持公会并正常运行，给不愿意或者没有能力去台服的会员一个依托。

大众软件：前往台服是否可以得到大部分会员的赞同？在招收会员方面是否做过什么特殊工作？

忧郁的风：开始提出来的时候，会里反对意见相当大。人总是恋旧的，而且去台服的话，一切都要从零开始，包括要克服版本、网络环境等困难，这些都是必须面对的现实问题。但是官员层在经过讨论之后统一了意见，多次对会员做思想动员工作，总之经过一番努力后，最后有相当部分会员表示支持公会的决定，并用实际行动来表示了这种支持。

目前我们在台服的公会总人数在260人左右，实际活跃人口有100～150人，从规模上来说应该算是一家中型公会。

由于我们是一个Uber公会，对会员的个人要求（网络、PvE能力、团队精神等）相对来说比较高。而台湾省玩家在这方面不是很突出，因此我们现在的班底99%是大陆玩家，只有少数台湾同胞加入。

大众软件：在转战台服过程中，“星辰”遇到的最大问题是什么？是如何解决的？

忧郁的风：我认为主要问题有两个，它们都很突出。

第一是与台湾省本土玩家之间的文化冲突，由于种种原因，台湾省玩家对大陆玩家过去“体验”不太认同，认为我们带来许多负面影响，比如服务器Lag、刷屏严重、不懂礼貌等等，这些问题确实存在。

“星辰”也一再要求会员尊重台湾省本地风俗，严格要求自己，尽可能与其他玩家和睦共处，经过半年多努力，目前来看这方面的问题已经不是太严重了。

第二就是网络问题，要想在台服正常游戏，必须使用代理。由于这次过去的大陆玩家很多，所以出现了许多新的代理商，多选择几种交替使用，效果勉强可以接受。但是在夜里19：00～23：00这个黄金时间段，即便使用代理也不能保证很好的游戏环境，这不是我们可以解决的问题，所以只有努力去适应。

大众软件：如何选定的目标服务器？做了哪些准备工作？

忧郁的风：选择“水晶之刺”完全是个意外，我们2007年5月自发过去的几名会员选择了这里，因此之后我们正式落脚也就在“水晶之刺”了。由于都是有经验的WoW玩家，所以只需要下载好最新版本的台服WoW客户端，申请好账号再进行充值就可以进入游戏，这方面不存在任何障碍。

大众软件：“星辰”在台服规划的目标是什么？由于很多人要从1级练起，是否会对会员的积极性造成打击？

忧郁的风：我们这次过去的目标很明确，就是在台服WoW尽自己最大努力争取PvE方面的成绩，我们离开大陆服务器的原因就是因为它不能给我们这样的机会。


星辰25人台服首杀托里姆困难模式

重新练级很痛苦，我自己就从来没有练过小号，但是为了实现我们的既定目标，这个过程必须经历。想通这一点后，我觉得很多东西都可以接受，大部分会员也都努力做到了这一步。

大众软件：目前“星辰”的Raid进度如何？与之前设想是否有较大差别？

忧郁的风：在最新开放的3.1版本奥达尔副本中，我们获得了咪咪隆困难模式世界范围内第二个击杀的成绩，同时也是第二家见到隐藏Boss阿加隆的公会，这是大陆玩家在全球PvE方面取得的最好成绩。考虑到比竞争对手晚8～9天更新的不利因素，以及我们为之付出的实际努力，我觉得这个成绩基本达到了3.1开放前公会的设想。当然我们的目标永远是世界首杀，这一点不会改变。

大众软件：台服玩家相对更加PFF，你认为大陆玩家的转移是否会改变这一现状？台服玩家是否欢迎大陆玩家带来的副本进度？

忧郁的风：我个人认为要做到这点很不容易，因为台服玩家的“PFF”是他们


星辰台服首杀观察者阿加隆，世界第三击杀

整个社会大环境在游戏中的投影，说白了就是他们文化的一部分。WoW虽然影响不小，但是要想改变一个地区的文化还是不太现实，至少短期内没有这种可能。

不过台服玩家中也有一些特例，他们能够很好地适应PFU，有的甚至非常出色，比如我们公会的萨满玩家“雷霆战神”就是这样一个例子。我们当然希望这样的玩家越多越好，但是从比率上来说，台服玩家能做到这个程度的很少。

因为文化上的差异，台服玩家对大陆玩家取得的成绩并不都是认同的，所以很难用“是否欢迎”来做结论。就我个人而言，也不一定需要获得他们的认同，毕竟大家追求的东西不一样。

大众软件：如果网易推出WLK，“星辰”是否有班师回朝的计划？

忧郁的风：我们是一家Uber公会，我们想要的就是尽快体验最新的PvE内容，能够获得和欧美Uber公会同台竞技的机会。这一切都离不开版本的即时更新，如果普通玩家对这一点的忍受力有100，我们的忍受力只有10甚至更低。

其实“星辰”公会选择在哪里玩并不

取决于谁是代理，而是根据这个代理的实际行动。它是否可以为我们实现自己的目标创造条件，这是我们做出选择的重要前提。目前来说，我们还是会留在台服，但是从内心深处讲，我希望网易能够做到九城没有做到的事，到时候我们会考虑回到大陆服务器。

大众软件：你认为台服的环境主要在哪些方面比大陆服务器优秀？主要差异在哪里？

星辰：对我们来说，台服在小的版本更新方面仅仅比欧美慢一到两天（虽然这次3.1我们被放了鸽子），这就是最大的优势，不过这和我们公会的性质以及目标有关。其实对大部分玩家来说，台服的环境未必就比大陆服务器要好，所以我真诚地建议正考虑来台服的玩家，慎重再慎重。

“星辰”只有一家，有着如此“Uber”魂的玩家也不是多数，大部分玩家还都是抱着“见识一下WLK”的心情前往了台服，下面就来看看从TBC便前往台服至今的一位普通玩家的心理路程。

TBC推迟时，预计到之后的资料片也会因为各种原因继续推迟，加之不喜欢国服的刷屏和骂街，正好SMTH有人去台服并招呼我同去，于是就把国服的账号送给朋友前往了台服。选了一个乡下小服做了SMTH的对头，也能落个清静。大陆服务器TBC推出后，大部分大陆玩家回归，而我因为前面的原因并没有回去，留在台服至今。

在台服玩最麻烦的就是客户端，下载耗时很长。我因为当时手里有繁体版的私服TBC客户端，拿回家后升级到台服官方服务器版本就行。在台服用点卡不是很划算，多数人都是用月卡或季卡，购买途径大多是淘宝上，不过一定注意要选信用度高的店铺。服务器选择方面，因为大陆玩家过去的很多，目前来看大多数都锁定了。如果打算常玩，还是应该去人气服，副本进度要好些。尽量不要去新服，免得大陆这边一开WLK变成鬼服。至于延迟，以我北京网通线路来看，平常是用不着代理的，Ping在300～400之间，而且一点感



台服玩家排队拿任务物品

觉不到延迟。不过现在非常时期，去台服线路数据量非常大，不用代理白天没问题，晚上人多的时候1000+的Ping就算不错，而且很可能在登录蓝条时断线。至于Raid，基本别想，只要有战斗数据，直接掉线而且蓝条断线。即使使用代理，因为人多偶尔也会Lag或断线。

最早在台服感觉很清静，这也是我留下的原因之一，这里基本没有刷屏现象，任何人在频道说话间隔至少30秒，不过现在情况不太妙。台服玩家比较友善，练级的时候彼此加Buff很常见，帮做任务也很多。我没有发现花G带副本这种事，只有大号带朋友的时候会找免费的“经验宝宝”，不过并不多见。

繁体字始终不太习惯，好在大概能明白意思，注音多数是语气词，不懂也问题不大。但自己说话就麻烦了，要切繁体输入法，而且不太知道繁体字的用法，比如，“铁”这个字，在繁体中竟然有三种写法……好在打错了会出现问号，改正就好。我安装了两种输入法，一种平常用的简体，一种专用于台服WoW的繁体。

老实说，两边玩家在语气上还是很大差别的。台服玩家犯错都会道歉，不懂的时候很虚心，别人犯错也不会骂人。大陆玩家还是自大的多些，动不动就会让人“滚”“爬”，而且有问题发生时，很少去找自己的原因。现在台服也有密语陌生人带副本、任务的，我遇到过几次，甚至有个5级人物让我带做艾尔文森林的普通任务，很遗憾，大部分都是大陆玩家。

在副本里，台服玩家是比较磨蹭的，大概是使用月卡的缘故。他们即使打小怪，每拨都要停留一段时间，即使大家都回复完全了也要等，我都不知道在等什么……而大陆玩家打小怪时只考虑治疗的Mana量，只要足够，就不会休息。



去台服过复活节

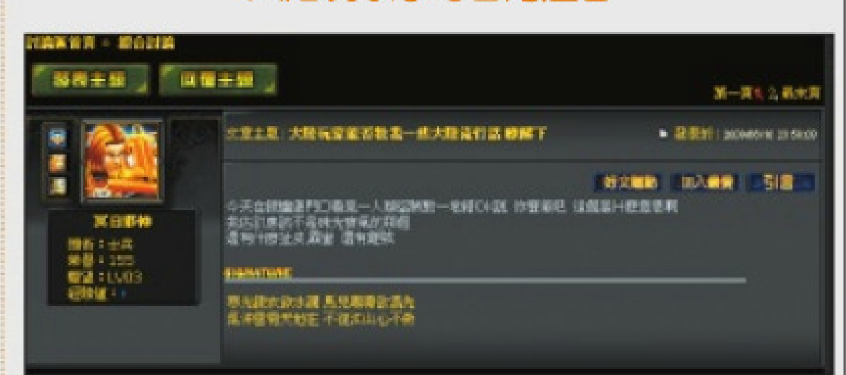
怎么说呢，台服本土玩家更像玩游戏的，游戏重于装备，副本灭多次也无所谓，而且除了RL或回答问话外基本不会说话。分装备也比较花时间，但我两年多来没遇过黑装事件，频道里倒遇到过揭露黑装的喊话，说明黑装情况还是有的。他们Raid时很认真，随时都有食物和药剂Buff。

台服玩家在技术上总体不如大陆玩家，很多副本，大陆玩家只要打两次，就能很好地规避危险。台服玩家就显得差些，跑位错误十分常见，有时候你恨不得去帮他操作，更别说一些需要技巧的操作了，竞技场厉害的多数是大陆玩家。

两边玩家的争斗见过几次，不过不多，大多因为刷屏引起的。现在从大陆过来的玩家越来越多，刷屏现象也就多了一些，一般会有人提醒，但很多人还是刷得怡然自得，最后只是被屏蔽了事。因为人数增多，有时候服务器严重Lag或无法进入副本就会有人抱怨，但多数是针对运营



大陆玩家学习台湾注音



台湾玩家学习大陆方言

商不开新服、不限制人数，而且也只是抱怨，没有骂人或针对大陆玩家，应该说台服玩家比大陆玩家更期待大陆这边开WLK……当然这只是我们乡下服的情况，现在负载还只是中，没有多到排队或锁定。

相对大陆来说，台服每个服务器上玩家都不算多，因此出现硬件问题的时候也少些，但也不能说明就是硬件环境比大陆要好。在外挂、G换月卡方面台服管得比较严，外挂主要靠玩家踊跃举报，举报多了就会封号，G换月卡很难找到证据，所以还是有的。GM方面，有时候也是呼叫两小时也不会出现。

之所以坚持在台服游戏，对我而言就是两个原因，一是游戏环境相对好些，二是资料片不延期。我算是休闲玩家，不追求进度，说起对进度的追求，台服玩家还是远不如大陆玩家那么执着。

虽然在台服玩，但我还是在一直关注大陆这边的情况，我很期待国服开WLK，因为这样台服才会清静点，延迟也不会那么高。去台服的时候就没打算回到大陆服务器游戏，谁知道下个资料片什么时候能开？

Hi，Showgirl

读者拿到这本杂志时，距离今年ChinaJoy开幕应该已经不远。说起ChinaJoy，就不得不提Showgirl，或者说Showgirl也许才是这几年ChinaJoy的唯一亮点。今天我们不讨论Showgirl到底是不是喧宾夺主，也不研究为什么Showgirl如此被玩家追捧，仅仅就“Showgirl”本身揭秘，如何成为一名Showgirl？薪金如何？传说中的“潜规则”？这个“漂亮”行当背后是否有一些我们尚不知道的艰辛和困惑？请往下看。

■北京 紫霞的铃铛

Showgirl，中文意思为宣传模特，多见于各式各样的有宣传需要的场合，如汽车展、游艇展、音乐会、电脑游戏展、体育赛事等等，西方又称在展览摊位吸引游人注意的模特为“Booth babe”，台湾省的“槟榔西施”实际上也是宣传模特的一种。



Showgirl便是人气的保证

这一行当的初衷，简单说就是为了迎合男性视觉上的需求，用“环肥燕瘦”的女性模特有效抓住男性顾客眼球，借此提高产品知名度甚至是销售量。具体到国内的游戏行业，Showgirl们可以通过ChinaJoy获得金钱的收益、更多的曝光率以及一举成名的机会。现今Showgirl和ChinaJoy俨然已经成为不可分割的一个整体，就如同车模与车展之间的关系，Showgirl是ChinaJoy的最大标志，没有之一。不过与T台模特、车模不同的是，多数Showgirl并不是专业模特出身，而是兼职居多，这其中又以学生、平面模特为主要人群，其收入也不能与专业模特相提并论。



Chinajoy上外国Showgirl的身影

笔者特别请来已有数年Showgirl经历的好友小嘉（化名）来为读者一一解答、解释这个行当的规则和秘密，由于涉及到部分行业秘密及规则，小嘉无法公布她的真实身份和照片，还要请各位读者见谅。

小嘉是一名普通的应届大学毕业生，空闲时候就会做平面模特兼职，给一些淘宝店、杂志、服装都出过片子。成为Showgirl是一个很偶然的机会，因为积累了不少圈内摄影师、经纪人资源，在一次厂商招募Showgirl的档期被相熟的经纪人推荐到厂商，面试成功后，便正式成为那一年的Showgirl之一，小嘉的Showgirl生涯也就由此开始。

如何成为一名Showgirl?

小嘉：其实成为一名Showgirl并不复杂，通常的途径有三种，一是自己和厂商熟识，二是通过朋友、经纪人（经纪公司）介绍，最后一种便是报名参加厂商的招募类活动。绝大多数是通过第二种途径成为Showgirl的，我也是其中一员。

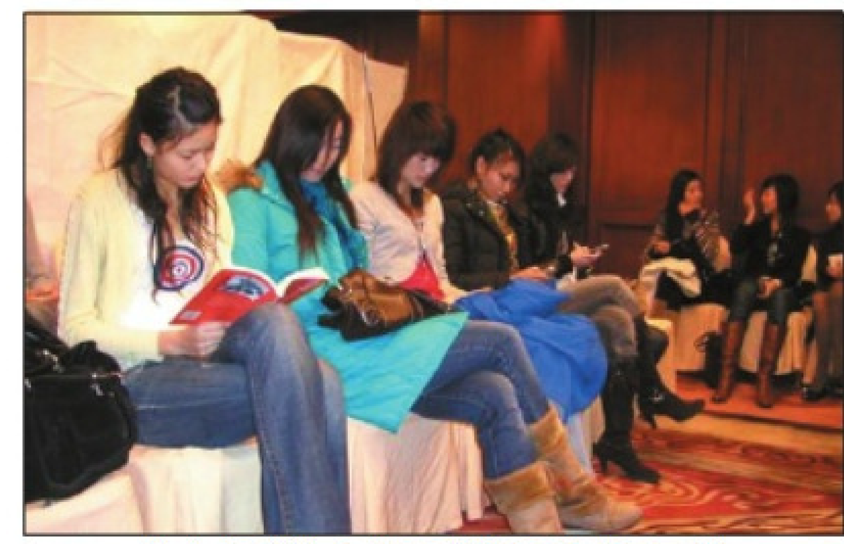
通常到了每年5月，ChinaJoy的参展厂商们便会开始发布招募信息，部分厂商是交给公关公司进行操作，比较多的还是亲自操盘。厂商相关负责人会把招募信息发布到各个模特经纪人、经纪公司、相熟的模特这类掌握着众多美女资源的人群手中，再由他们进一步传递招募信息。我们这些想参与到其中的女孩们，第一件要做的事情就是准备好一份包括图片、姓名、年龄、身高、三围、体重、履历这样的“个人简历”，



Showgirl招聘会上等待的美女们



正在进行面试的Showgirl



美女们会被分批叫到房间里进行面试

以及可以充分展示自己的个人资料或是模特卡，然后提供给这些朋友或是经纪手中（通常情况下，经纪会在推荐给厂商前，对自己觉得素质不错的女孩们进行一次提前面试，并签订ChinaJoy展会的代理经纪协议）。接下来要做的事情就是等待，如果厂商认可你的资料，便会通过经纪通知你前往面试。

面试关卡是最重要的一环，如果有读者想要成为Showgirl，一定要注意下面这一部分，这也是我这么多年积累的一些真实经验。

1.不要化过浓的妆。带着过浓的妆去面试，会给大多数面试官留下俗气的印象，这与厂商喜爱的“甜美可爱”“阳光少女”风格相悖。

2.服装选择秘籍。作为Showgirl，衣服通常都会比较暴露，所以面试时



为了吸引眼球，Showgirl的服装大多比较暴露

要穿那些能够展示自己身形、曲线的服装，可以让面试官“一目了然”。

3.将电子版的个人资料打印（彩打最佳）出来，并随身携带到面试现场递交给面试官。因为面试官收到的资料非常多，如果能在现场直接交给他们的话，可以迅速加深面试官对你个人的了解和认识。

准备工作做好之后，接下来就是奔赴面试现场啦。和大多数面试一样，首先会有工作人员要求你登记签到，然后便是在休息室进行等待。厂商会根据排号分批来对到场的女孩们进行面试，由于多数女孩都是由经纪人或是经纪公司推荐的，所以等到经纪人召唤我们时就准备进入到恐怖的小黑屋中进行面试吧……真正面试的过程其实很快也很简单，厂商会要求大家做个简单的自我介绍，然后会有摄影师进行拍照，并留下一张全身照以及一张半身照供他们存档，某些厂商还会进行录影和现场试装。通常情况下，如果被厂商选中，面试不久之后便会接到通知电话，然后便是签订协议。因为涉及到行业间的竞争关系，所以签协议时一定要仔细观看各个条款，里面有可能就包含了对自己不利的霸王条款，协议签订这一步一定要慎之又慎。也有一些比较严格的厂商会在筛选淘汰一批后进行第二轮甚至是第三轮面试。除了试装（有可能是反复的试装）外，还会在展会前对Showgirl进行详细的培训工作，经常会被折腾到腰酸背痛。

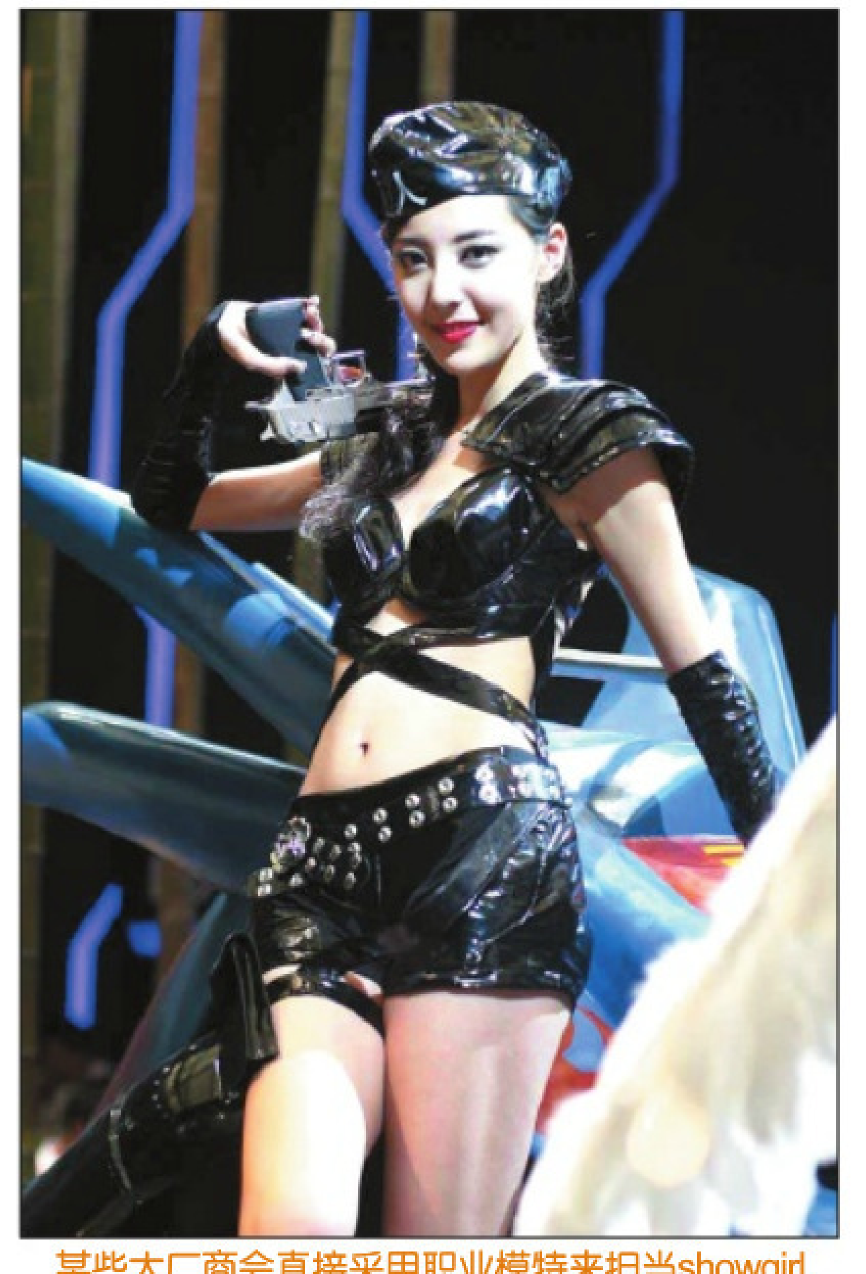
作为Showgirl能得到什么？

小嘉：最直接的体现当然是钱……以ChinaJoy这种同类中费用较高的展会为例，目前普通的Showgirl日薪根据身高、素质分级，大概在200元～700元/天。如果是经纪人或是经纪公司介绍的，他们还会从中提取20%～40%左右的提成。虽然无法和那些动辄几千一天的车模、T模相比，不过还是比头几年的150～300元/天的情况好了很多。有些厂商还会采用职业T台模特担当Showgirl，她们的薪资比非职业的普通Showgirl要高上几个等级。

短发造型的丁贝莉

曝光率和成名的机会则是第二个能够吸引我们的要素，大家都知道丁贝莉，也有很多人梦想着成为第二个丁贝莉。

其实圈里的人都知道，丁贝莉的走红偶然性太多，而且存在无法复制性，所以梦想取得她那样的人气并不现实，不过获得一定知名度也不是很难。由于丁贝莉的成功，这几届无论是厂商还是媒体，都很明显地炒作ChinaJoy上的美女们，通常思路不外乎给某一名美女安上一个“ChinaJoy最XXXXX”的名号进行宣传，之后再曝光美女的博客，每天更新数张美图，通过合作媒体进行大力推荐，以此来吸引更大的关注，进一步提升美女和游戏的知名度。


某些大厂商会直接采用职业模特来担当showgirl

比如前年某展台扮演一款金庸名著改编游戏中女主角的一名女孩，清纯的扮相在网络上获得不小关注度，之后开设的博客一周点击量就达到200万，官方群也在两个月内建立了20多个，去年该女生转到别家厂商做Showgirl后，日薪也迅速提高到3000元，由原来的全天出展改成了固定时间出展。另外一名同样是前年该展台的女孩，通过多个展会累计的曝光度和人气，顺利成为某一线时尚杂志的封面女郎。类似的例子还有很多，像我这种网友比较脸熟的老面孔，目前一天也能获得不错的收入，而且也有不少厂商、媒体因为看到了我在ChinaJoy上的图片，通过博客联系我商量商业拍摄事宜。


2008年Chinajoy上人气最高的谢雨帆

Showgirl行业有潜规则吗？

小嘉：这是一个很敏感的话题……对我来说，潜规则并不是一个负面的词汇，因为我相信每个行业都有自己的潜规则，Showgirl行业当然也一样。比如经纪人的提成，这便是一个圈内不成文的规则，但我认为这并不是负面的东西。当然我也不否认，行业里确实有负面的东西存在，现在最常见的情况就是被厂商要求陪吃饭、陪KTV、陪夜店……坦诚说，因为大家都要在这个圈子里混饭吃，所以对于厂商这种要求一般不会直接拒绝。Showgirl行业因为不涉及太多娱乐圈那种庞大利益，所以相对来说也就干净许多。


厂商对于Showgirl的工作要求也是无所不尽其极

笔者注：有关“潜规则”，小嘉有明显的顾虑，所以未能深谈。但根据笔者的了解，实际情况虽然与小嘉所说差

别不大，但……还是有差别的。

如何看待展会观众？

小嘉：参加展会的人群无非是4种，厂商、媒体、摄影爱好者以及普通观众。我把后面两类统一归为展会观众，这也是我们每天面对最多的人群。我相信大家都会有一个感觉，就是Showgirl的质量越来越高，但是亲和力似乎却没有以前几届那么强了。其实原因不难解释，因为观看展会的观众越来越多，而我们Showgirl的精力却是有限的，要时刻不停地面对各种方位保持笑


与观众进行互动能够瞬间汇聚大量的人气

容真的很累，所以我们都会比较功利性地、在尽量尊重观众的前提下优先选择面前最好的相机和镜头来展现自己，基本上单反以外的相机我们就顾及得少一些了，而对于那些拿手机拍的则都是直接选择无视（笔者：这可不是给单反打广告……）。很多观众都喜欢与我们合影，其实我们并不反感这种事，因为那是对我们的一种肯定，但是对有些观众的"咸猪手"却是深恶痛绝的，在此也希望通过《大众软件》告诉大家，我们非常欢迎大家来找我们合影，但还请保持绅士风度。



TGS的Showgirl盛行卡哇伊风

Showgirl专访

既然是Showgirl专题，没有美女们现身说法自然是万万不行的！除了前面匿名的小嘉外，笔者还邀请到了ChinaJoy标志性的Showgirl之一——孙婷，以及在网络上人气颇高、今年即将成为ChinaJoy Showgirl大家庭一员的小兦接受采访。



孙婷

英文名：Tini
身高：165cm
体重：49kg
生日：12月8日
星座：射手座
血型：O型
特长：骑马、卡丁车、唱歌、书法、绘画
爱好：直排轮、跳舞、篮球、武术、游泳

大众软件：最初是怎么成为Showgirl的？当时主要职业是？

孙婷：当年就是一名普通学生，正好有同学要参加ChinaJoy的Cosplay嘉年华，于是便拉着我陪她一起去现场玩。没想到第一天的现场观众对我反响很好，于是第二天唯晶科技便和我签订了协议，我也正式成为了"唯晶宝贝"。

大众软件：作为一个ChinaJoy上的"老"人，参加了这么多届后，对这个展会，对Showgirl有怎样的看法呢？

孙婷：ChinaJoy对我来说具有不一般的意义。我是在那里被人们所认识的，我的事业起点也是从那里开始的。所以我对ChinaJoy非常有感情。而对于Showgirl，我觉得从某种意义上来说，是把这个展会带入人们视线的一种载体。现在Showgirl的素质也随着展会的成熟而越来越好。不过作为一个热爱游戏的玩家和游戏从业者，我还是希望人们去更多地关注我们的游戏，关注游戏本身的东西。

大众软件：在ChinaJoy一举成名，对你的人生产生了什么样的影响？你对成名这种事怎么看？

孙婷：当时我决心毕业之后就去从事游戏工作，只是不知道如何进入这个行业。而这个意料之外的经历让我很轻易地进入到这个行业，我觉得自己很幸运。对于成名，还是要以平常心去对待，不能觉得出名了就成功了，两者不是等同的。如果仅仅是为了出名而出名，或者因为出名结果带来负面影响过多，那是成功么？

大众软件：你平时会花多少时间在游戏上？喜欢玩什么类型的游戏？

孙婷：如果单是网络游戏的话，我已经有七年的网游经历了……最厉害的一段时间是，早上9点起来开始玩游戏，到第二天凌晨4点睡觉，整整持续了一个暑假……我喜欢的游戏类型比较杂，WoW和一些休闲类的都很喜欢。

大众软件：最近有没有玩什么新游戏？

孙婷：新游戏的话，还是等WoW吧……

大众软件：现在的你似乎比较低调，目前在做些什么？今年还会去ChinaJoy么？

孙婷：其实也无所谓低调不低调了，我个性比较内向，并不像很多人想象的那样热衷在舞台前表现。我更喜欢做些踏实的事情，目前我便做着一份自己喜欢的工作。至于ChinaJoy，今年也许会去，但到底是以工作身份还是普通的游客身份，现在还没有确定。



小訫

身高：165cm 体重：47kg
三围：84-60-86 血型：O型
生日：1988.05.24 星座：双子座
职业：学生、平面模特
个人经历：深圳奥尼ANC摄像头广告、《瑞丽》杂志“瑞丽之星”评比冠军、尼康D3相机试样片、日本神户时尚盛典唯一读者模特、太平洋电脑网年度十佳模特、《魔兽世界》年度美女比赛冠军、CCTV2《购物街》上海地区购物宝贝、韩国潮流服装网站——时尚起义“寻找百搭韩风之星”搭配选秀活动第二名、美丽家族网站形象代言人、《瑞丽·裳》Dior专刊封面女郎、《WO·男人志》WO女郎、新浪美丽之星、台电MP4形象代言。

大众软件：你在网络上已经是一个拥有很高人气的平面模特了，你本身的职业是什么？

小訫：没有什么名气啦，我是一名普通的在校大学生，目前在上海的一所大学学习时尚营销与管理（Fashion marketing）课程。

大众软件：做平面模特多久了？第一次拍的片子是什么？印象最深的一次拍片经历？

小訫：我当平面模特已经有两年时间了，从2007年夏天开始接触到这个行业。当时就是无意中点到了太平洋摄影部落，然后注册了ID，上传了些自拍的大头照，那会还没有拍过平面，所以连全身的照片都没有。谁知道这组照片很快就被推荐上了首页的大眼睛位置，接下来就有很多摄影师主动联系我，于是我就开始了正式的平面模特生涯。印象最深的一次，就是和朋友去香山外拍，因为没有经验，大家都没有准备衣服，现在还记得那一阵阵刺骨的寒风……

大众软件：如何成为Showgirl的？

小訫：我从初一就开始玩网络游戏，三年前到上海时得知有ChinaJoy这个活动后就一直很感兴趣。第一年的时候因为我还不是模特，所以没想过要当Showgirl。第二年因为觉得自己各方面还不够好，不想把没有做到最好的自己随意展示在大庭广众下，于是依然没有参加。之后我就一直在为此做着准备，今年终于觉得自己有足够的条件去参加了，于是就报名了许多公司的招选，因为已经做好了充足的准备，所以每一次的面试都比较顺利。至于我最终会出现在哪个展台，这里先卖个关子，大家可以到时候来ChinaJoy现场来寻找我的身影哦。

大众软件：从初一开始玩网游的你，看来是一名标准的游戏玩家了啊……接触游戏有多久了呢？平时最喜欢的游戏类型和游戏分别是什么？

小訫：我从小学就开始玩单机游戏，之后逐渐发展到网络游戏。以前爱玩模拟经营、养成、即时战略和RPG，网络游戏喜欢RO、刀剑和WoW，我玩过的网络游戏不下10款……而且基本全都是在刚公测的时候就开始玩的。我热爱PK、喜欢做法师（就是攻击力、瞬间爆发力强，但防御低需要技巧的职业）。我还有一个愿望就是为我喜欢的游戏去做Showgirl，比如还没上线的《RO2》《刀剑英雄II》《仙剑奇侠传Online》（“仙剑95”是我终身难忘的单机游戏）等等……当然，最希望还是给WoW做Showgirl，我爱《魔兽世界》！

大众软件：你之前有没有去过ChinaJoy现场呢？作为观众有什么看法？

小訫：我就在2007年去过一次ChinaJoy，和朋友一起去看热闹。当时还没开始做模特，不了解Showgirl，所以根本没留意任何一个Showgirl……只是走马观花地去看我喜欢的游戏公司或者我喜欢的游戏。最大的感慨是会展中心实在太大……最郁闷的是我特地跑到九城展台想去看《魔兽世界》，结果当我赶到的时候九城展台已经空无一人了……我本来还想兴高采烈地去告诉九城工作人员我是《魔兽世界》的忠实玩家呢……

大众软件：有什么想对读者说的？

小訫：不要因为玩游戏而影响学业，放寒暑假的时候不要因为玩游戏而日夜颠倒，一天就吃一顿饭，也不要太沉迷其中，过度相信一些虚拟的东西，因为这些都是我曾做过的……还有一点很重要的是，不要使用外挂！也不要为了网游花大笔金钱，完全没有必要！

不同人群看showgirl

在本次专题的最后，笔者分别邀请了4位不同职业的圈内朋友来阐述他们自身对Showgirl的看法，由于众所周知的原因，依旧无法用真实身份来面对各位读者，只能以化名示人，再次对读者表示歉意。

小力

男：24岁
职业：摄影师
入行时间：2年

我从事摄影这个行业的时间并不算长，按照时间资历来说甚至可以算是一名菜鸟，不过由于以前在公关公司工作过的关系，对于展会我却是相当的熟悉。Showgirl对于我来说是展会上一道靓丽的风景线，也是像我这样的人像摄影师进入展会的唯一目的……Showgirl能直接对我产生影响的原因有两点。第一是能够丰富我的作品内容；第二便是为接下来的作品寻找可用的模特资源。另外由于职业的关系，基本上大大小小的展会上都会有自己认识的Showgirl，所以也算是趁这些机会来会会自己的老朋友们了（笑）。因为对她们这个职业相当了解，所以其实有一点心疼这些小女孩的，她们大多数并不是专业模特，而且拿着不高的薪水（有很多还会被经纪人提掉不菲佣金）。她们在成为Showgirl之前和之后，都需要在台下默默付出，所以能够看到台上她们最美的一面，并记录下这样的瞬间，是我唯一力所能及的事情，对此我很满足。

飞pig

男：26岁
职业：某门户游戏网站资深编辑
入行时间：6年

Showgirl是这个世界上最伟大的人，所有网游编辑都该为她们立长生牌位。她们奉献出自己笑容、奉献出自己的腰肢、奉献出自己的乳沟甚至奉献出自己的小裤裤，给玩家以癫狂的兴奋点，给厂商以热辣的炒作题材，同时为我们这群死编辑换来流量、换来点击、换来奖金，好使我们不至于因为没有新闻可发而看起来像是吃白饭的。每年7月，骄阳似火的上海，都有一群香汗淋漓酥胸半露的女孩子，为远在两千公里外的我送来源源不断的流量，让960万平方公里土地上无数宅男眼球充血。孙婷、丁贝莉、谢雨帆……对于网游编辑们来说不啻于妙音仙女，只要得到她们中任何一人的私密照片，就意味着本月


某种意义上，国内展会的Showgirl无论从质量和数量上都已经处于领先地位

流量任务的超标，奖金的翻番。如果再能做个独家专访，就可以期待下半年的升职公告。因此所有的网游编辑们，眼珠子都在Showgirl身上滴溜溜乱转，试图找出每一个有炒作潜力的女孩子和每一处走光，至于本来应该是份内之事的网游新品报道，哦，我这里有几张不错的海报，你要不要看？

熊猫

男：25岁
职业：媒介经理
入行时间：3年

动笔写下这段文字的时候，我刚参加完一个会议，内容恰好就是对今年来公司应聘的Showgirl进行第一轮筛选，席间自然少不了一番评头论足。我们都希望选中的每一位女孩都拥有“回眸一笑百媚生”的绝代芳华，但在有限的时间和资金内，谁都知道那并不现实。因此我们能做的，只有在现有条件下尽可能扩大评选范围，让最美丽、最合适、同时也是最具性价比的女孩子成为我们的Showgirl。站在厂商的角度来看，我们希望一位Showgirl留给大家的最深印象不仅仅在于她是谁、三围是多少，还在于她来自哪个公司、代言的是哪个产品，如果能造成“只有玩他们公司的游戏才能与她一亲芳泽”之类的误解那便更好了。公司在Showgirl方面的支出是一笔不菲的费用，若你在展台站上4天便能为我们的游戏拉动10万在线，行，那再丑的我们也要！


Show面对镜头的所表现出的专业程度让人惊讶

开个玩笑。总的来说，我认为一个Showgirl的职责是在展会现场引导玩家体验游戏，并以其姣好的容貌和甜美的笑容吸引观众们驻足，从而让公司和产品能够得到更多的曝光机会。毕竟这是个游戏展而非选美大赛，你说呢？

王军

男：28岁
职业：经纪人
入行时间：5年

我是一名经纪人，也就是通常所说的模特经纪。稍有了解的朋友们应该都知道，我们这样的职业主要是依靠抽取模特一部分的工钱作为提成来获得收入的。由于这个圈子中的人群非常复杂，所以抽取佣金的比例也都不尽相同，经纪公司比我们规范许多，不过他们抽取的比例也会比我们这样的个人组织多。Showgirl对于我们来说，就好像大片相对于电影院，而ChinaJoy这类展会的Showgirl则相当于年度大片，由于规模不断壮大，厂商们需要招募的Showgirl数量逐年递增，这就给我们创造了赚钱的机会。以一个简单的算术举例，比如我给厂商介绍了50位Showgirl，平均日工资为400元，每位我抽取20%的提成，这样就是400（元）×4（天）×20%×50（人）=16 000元。另外，由于大部分Showgirl并非专业模特，所以质量和素质也是千差万别，所以我们也会提前把把关。或许有些话大家并不爱听，但是对于我们这个职业，Showgirl仅仅是迅速赚取利润的工具而已，别的什么也不是。

其实很早就想做这么一篇文章，不过真正实施起来才发现异常艰难。因为涉及到部分行业内幕和个人隐私，所以


大量的Showgirl构成了展会上一道靓丽的风景线

隐去了很多受访人的信息，在此对本文中对笔者提供过帮助的所有人表示衷心感谢，也对所有读者表示歉意。希望通过本文能够让大家对Showgirl这个特殊职业的台前幕后有一个更全面的了解，其实她们就是一群普普通通的女孩，为了各自的理想或者机缘巧合成为了看台上的“焦点”，这其中有悲伤，也有欢乐，有屈辱，也有尊严。不管大家对此喜欢还是讨厌，追捧还是无视，还请不要忘记“尊重”，尊重这个行业，尊重这些女孩。P


在后台的showgirl们

EQ十周年随想

1999年3月16日，《无尽的任务》（以下简称EQ）正式上市。10年后的今天，它迎来了属于自己的10周年诞辰。而对笔者来说，这正好是一次可以静下心来回望欧美网络游戏10年所走过的历程的机会。在这大约10年的时间里，欧美网游究竟改变了多少？是进步还是倒退？玩家从中又得到了什么？

■守望塔 神之轮回

10年前，“欧美网络游戏”是一个全新的名词，完全处于萌芽状态。无论是从商家还是玩家角度观察，这里面都存在着未知的变数以及“可发展”的信念。同时也意味着网游设计师将大量的创新元素首次在游戏中实现（也可以说是试验）。大家知道，在欧美网游时代到来前，曾经出现的是文字网络游戏，俗称MUD。当MUD首次与图像引擎结合到一起的时候，我们便有了《子午线59》（Meridian 59）。紧随子午线诞



由3DO发行的《子午线59》（Meridian59）是第一款真正意义上架设在互联网上的网络游戏，他早于UO

生的就是我们熟知的“三巨头”：《创世纪在线》（UO）《阿瑟龙的召唤》（AC）以及大名鼎鼎的《无尽的任务》（EQ）。自此，第一代欧美网络游戏基本成型。

相比起今时今日的欧美网游界，当时的市场可谓小得多。而对第一代欧美网游而言，今天的欧美网游却有着很大的差异。那么，这些差异具体指的又是什么呢？

进度（Progress）

第一代欧美网游代表着“游戏进度缓慢”，笔者很好奇当时究竟有多少玩家真真正正玩通了游戏的所有内容？就拿EQ来说，当时戏称其标准进度是



荷兰网游《魔咒编年史》最大亮点就是战斗系统，玩家可以靠动作躲避攻击，像Quake那样攻击敌人，技能条采用技能转轮模式，但不能在所有技能条中都放入攻击、防御、治疗技能，需要对技能排序进行仔细安排

“2000游戏小时封顶”。这一点都不夸张，当时的游戏是被设计成一种“长期的承诺”，一种实实在在时间和精力投入的回报。这些游戏与龙与地下城规则更贴切，其重点更多是放在过程上（具体表现为升级过程、完成任务的过程、与其他玩家交流的过程）。对比下，今天的欧美网游更多是将目标放在高阶游戏内容（比如说Raid或者大型PvP。笔者曾经在其他文章里讨论过相关的话题）。当时的级别更多只是一种数值上的体现，玩家更注重角色扮演（战士、巫师、矮人、精灵），而相关的改变也不见得像今天一样的频繁。



这种缓慢的游戏进度大多因为以下



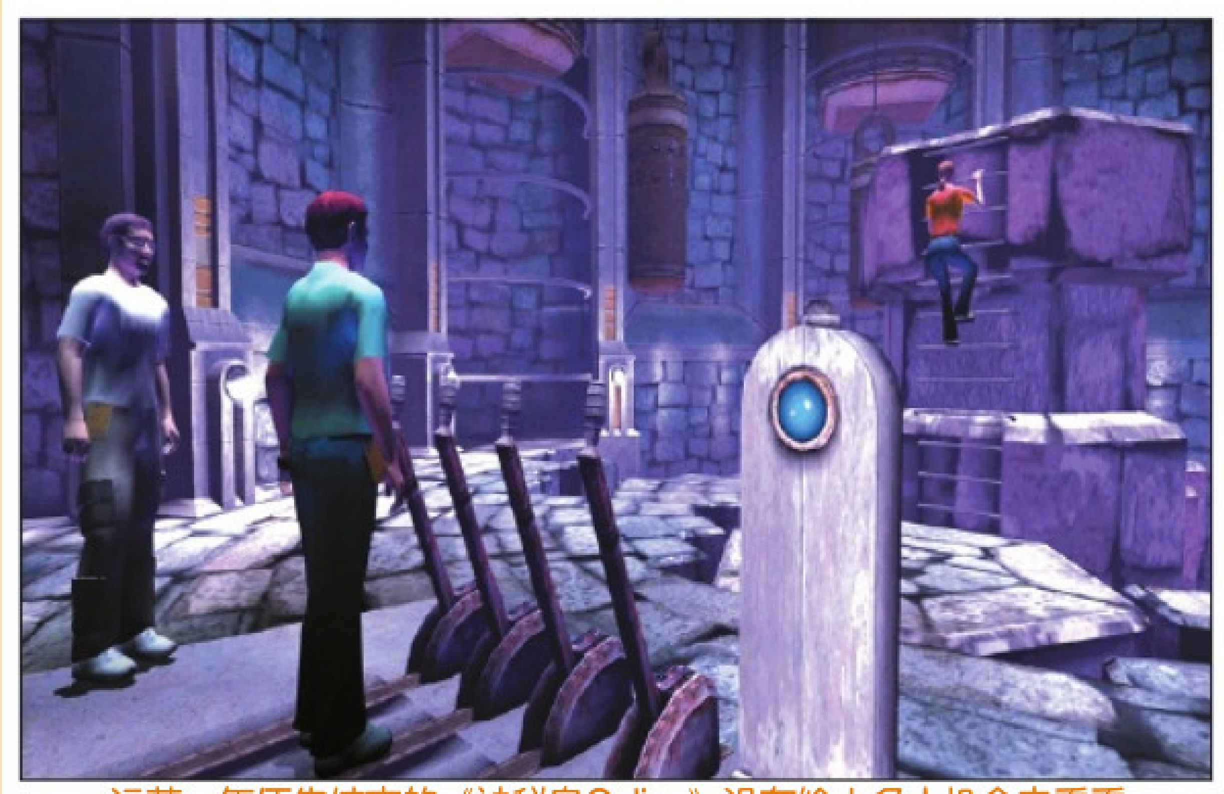
《柯南时代》中的任务叹号



《指环王Online》中贯穿游戏的史诗任务NPC

几个原因：角色战斗后需要长时间的恢复、需要为旅行花费相当长的时间、怪物刷新时间缓慢。后来的欧美网游都在各方面尝试减少花费的时间，比如《混乱在线》（AO）里出现补充装置减少恢复血量时间，今天的游戏角色大多拥有非常快的自动恢复速度，坐骑、传送门、狮鹫、载具的出现大大降低旅行时间，地图上标明任务细节，副本的出现直接让玩家拥有属于自己的怪物刷新时间等等。当然了，至于这些改变是好是坏，异议还是存在的，毕竟有的玩家喜欢一个真实度较高的虚拟世界，而不是单纯的游戏世界。

总的来说，现今的欧美网络游戏更像“快餐”，悠闲玩家（Casual player）的说法也因此出现。反观10年前，笔者不认为那时候有所谓的“悠闲玩家”。但我们可以很明显看到，现今



运营一年便告结束的《神秘岛Online》没有给太多人机会去看看它有多么神秘……

1996年推出的Furcadia是欧美网游历史上首个庆祝运营10周年的作品，该作特点是允许玩家自创地图

的网游玩家只需花费更少的时间就能体验到更多的游戏内容。

结果（Consequence）

早期的欧美网游在游戏奖励惩罚机制这方面更真实（笔者也在另一篇文章里讨论过相关话题）。EQ曾出现以丧失经验作为死亡惩罚，也就是说如果你技术不过硬可导致游戏进度的倒退，而不是暂停这么轻松，这是今天的欧美网游里再也找不到的设定。

类似的设定还包括掉落物品方面。比如说魔法物品，这类物品在早期欧美网游是非常珍贵的，玩家通常需要花费很大的人力物力才能获得，而玩家更可以因此成名。类似的设定在今天的欧美网游里其实还是存在的，比如说在《魔兽世界》最高级的Raid副本里，而且在提升游戏角色期间，玩家往往已经能拥有一大堆附加属性的魔法装备。不过在传统奇幻世界里，魔法物品真的是满大街都是的吗？现在的游戏里，如果你过了10级后还在穿没附加属性的装备，你的问题可是很严重哦。

另一方面，现在玩家通常不会丧失角色装备。但在早期的欧美网游比如EQ里，每当角色死亡，你的所有装备都会留在尸体上，玩家这时需要回到死亡的地方捡取尸体才能拿回所有的装备，或者拼死把尸体拖到安全的地方再捡取，这便是著名的CR（Corpse Run）。到了今时今日，即使是EQ本身，也去掉了这个惩罚设定。

换句话说，在今天的欧美网游里，奖励惩罚的设定不再那么严肃了。但进度的速度加快了，成功的机会也大大增加了。不过正因为来得容易，成功所带来的成就感降低了，也可以说游戏的容错率提高了。

方向（Direction）

而早期的欧美网游更多是提供一个虚拟世界平台给玩家去冒险、交流，击败怪物或者是获得珍贵的魔法物品。但除此之外，游戏里并没有具体引导玩家去哪里，你需要书写属于自己的冒险旅程。EQ中一大亮点在于其首次引入的任务系统，游戏提供数百上千个不同任务供玩家完成，玩家通过输入“缺省字”来引导NPC继续对话，从而“获得”任务，当玩家完成任务后，当然还需要通过“对话”来获得任务奖励咯。更多时候，玩家就是选一个方向一路杀过去，途中可能翻山越岭穿越数幅游戏地图。因此，“角色扮演”在早期的欧美网游里更受欢迎，“自娱自乐”非常普遍，听着其他玩家的冒险故事也不失为一种乐趣。

而在今天，游戏的任务系统已经大有不同了。NPC头顶着问号，双击便能阅读任务内容细节甚至是奖励。当玩家打开地图，会惊喜地发现任务相关地点通常会附有相关的标记、罗盘甚至是箭头。对很多玩家而言，“任务”（跟着任务走）起到了一个很重要的引导游戏方向作用。甚至可以说，任务“内容”是一种“多余”的内容，不少玩家都是跳过任务介绍直接按“确定”。



1997年推出的Tibia是欧洲仍在运营的网络游戏中最古老的一款，客户端压缩包仅有15兆，目前完全免费。



Dark Age of Camelot有45种不同职业和21个种族



EQ中著名的“抛尸”



背景设定在公元29745年的科幻网游Anarchy Online以自由度著称，“微方程式”（Nanoformulas）系统允许玩家在职业上的多变，可惜因为服务器等硬件问题广受诟病

是提供大量引导游戏内容好还是大家一起漫无目的探险好？这是一个见仁见智的问题，只是后者这种形式现在几乎消失不见。

团队合作（Teamwork）

笔者以前经常都会想，“如果想Solo的话，为什么会玩网络游戏？”Solo不应该在游戏里唱主调。而在早期的欧美网游里，游戏内容都是以团队为基准来设计的，6人混合职业甚至更多。至于“精英”怪物以及团队任务，那是第二代欧美网游（代表作：《魔兽世界》）才出现的。也就是说，在早期的欧美网游里，喜欢Solo的玩家会错失很多游戏内容，甚至是整个游戏区域。为什么一定要Solo呢？这终究是大型多人在线游戏。但问题随之出现，玩家生活在现实世界，他们都会因为现实问题而上不了线。有的时候，玩家需要一些私人空间，也就是独自游戏的空间。当《魔兽世界》面世后，这些问题迎刃而解。作为一款可以Solo到封顶的网络游戏，团队活动只是作为一种额外奖励的游戏机制而存在。

与《魔兽世界》相似，绝大部分

第二代欧美网游都不强制要求玩家组队游戏，而团队游戏内容更多是提供更好的物品奖励、经验以及一种挑战而存在（比如说Raid）。

结语

欧美网游的进化是一个潜序渐进的过程，新出的作品往往会借鉴早期作品的缺点改进而成，这些进化以及改变的决定权通常都会视乎网游玩家、视乎我们喜欢或者不喜欢的元素，以及我们的游戏能力和挑战难度的意愿。可以推断，日后的欧美网游将会越来越“简单化”，毕竟游戏是用来消遣的，高难度、高拟真度的元素只能增加成就感，但这并不是大部分玩家喜欢的。

而随着时间的推移，我们玩家本身也在改变。10年前的笔者，有比现在更多的精力和时间，而且不用担心会遇到生活上的麻烦，那时候，我选择了欧美网游。今时今日，虽然要处理生活上的种种琐事，但我仍能感觉到欧美网游正和我们一同成长，仍带给我们相同的快乐。而在未来，笔者希望欧美网游能够以类似的方式继续与我们一起成长。


PlanetSide是一款没有任何NPC的FPS网游，海陆空三军的配合作战、自由的军种转换、震撼的临场感和优秀的手感，让他一经面试便广受好评，可惜“打下来的城池睡一晚便会易主”这种事打消了不少玩家的积极性


不得不说，《龙与地下城》实在太“core”了

最令笔者高兴的是，文章开头提及的4款鼻祖级欧美网游到了今天依然在市面上生存，与其他年轻的欧美网游一同给玩家带来乐趣，给玩家提供一个多样性的市场和多种游戏选择。无论新还是旧，它们还都可以找到属于自己的位置，这才是一个健康市场应有的面貌。



细心的读者可能已经发现，《大众软件》已经刊登过两次来自MMOGCN站长神之轮回的文章。作为目前少数几个专精于欧美网游的专业站点，MMOGCN虽然人气还不足，但却成为越来越多欧美网游Fans的集散地。不可否认，韩国游戏和国产游戏室现在国内主流趋势，但就如同所有领域的“小圈子”一样，有那么一些“顽固不化”的家伙始终抱着自己的信念不放手，这也是我两次针对欧美网游加以报道的原因。下面就来看看“老家伙”神之轮回到底是个何样的“非主流”吧！

大众软件：简单介绍一下你自己和MMOGCN?

神之轮回：MMOGCN全称“守望塔”。网站从2007年4月开始策划，于2008年2月正式建成。在这期间的10个月里，真正参与制作的朋友不多，大概有3人，包括Slayas（美工）、大象（程序）以及我本人（内容）。自2008年2月发展至今，其实中途有很多加入的朋友，但同时也有很多朋友离开，毕竟守望塔是一个非常小众的网站，没有足够多的人气，很多朋友自然没有动力去做。不过，目前守望塔的建设团队人数还是可以稳定在5～9人。至于我本人，我是在2000年首次接触欧美网络游戏UO，2002年主要玩《龙族》，这是我认真玩的最后一款亚洲网游，2003年迷上EQ，同年移居海外至今，此后接触的清一色是欧美网络游戏。

大众软件：为什么要做MMOGCN这样一个站点?

神之轮回：原因有几个，其中最主要的一个是因为我认为欧美网游在很多方面都要比亚洲网游优秀。另外一个原因就是国内还没有专攻欧美网游的网站，针对单一欧美网游的Fansite倒是有不少，但缺少一个综合性的欧美网游网站。当时我找不到一个能和他人分享欧美网游乐趣的地方，这最终促成了守望塔，也就是MMOGCN的诞生。

大众软件：希望MMOGCN能够成为一个什么样子的网站？现在进展如何？你对未来抱有什么想法？当时的理想现在是否还在?

神之轮回：老实说，作为一个非营利性质网站，我非常清楚守望塔的未来，当初我是抱着“给100个人做的网站”这么一个心态。对于今天的成绩，我个人非常满意，我在这里认识了不少来自国内游戏开发商的从业人员。另一方面，MMOGCN也在尽可能地提供一个平台给那些欧美网游爱好者或者是游戏从业人员去体验、交流欧美网游相关信息。守望塔是一扇窗口，一扇守望欧美网游的窗户，这也是“守望塔”背后的含义。

大众软件：相比一些热门网游站点，MMOGCN的点击率并不算高，你认为主要原因是?

神之轮回：我们面临的最大问题就是欧美网游人气不高，这当中涉及很多方面的原因。语言障碍和市场政策是首要的原因，其它还包括诸如机器配置较高、不符合亚洲审美观（奇幻文学）等因素，这些因素直接导致了国内欧美网游极少，关注的玩家自然也就少，关注守望塔的玩家更少（笑）……守望塔网站内容可以完善的空间其实还很大，但目前缺少的是人手，但不管怎样，并不影响守望塔的核心价值观。

大众软件：你为什么对欧美类网游有如此大的兴趣？哪款游戏最让你印象深刻？你看好现在哪款游戏?

神之轮回：我本身是一个欧美奇幻文学爱好者，这让我在很大程度上对欧美网游设定有强烈的认同感，而且欧美网游作品大部分都非常优秀的。目前我比较看好38工作室、Bioware、CCP、SOE以及暴雪的下一款网络游戏。

大众软件：在你看来，欧美网游最大的特点在哪里？是否和韩国网游、中国网游是两类完全不同的游戏作品?

神之轮回：欧美网游相对来说更加成熟，无论从开发商、代理商乃至玩家方面，都比亚洲成熟很多。而且欧美网游有一定深度，它创造的是一个“完整的世界”，而不仅仅是“游戏”。从这几点来看，欧美网游和亚洲网游是两类完全不同的作品。

大众软件：你认为欧美作品会在国内火起来吗？是否会影响MMOGCN的进程?

神之轮回：老实说，不会，这与市场现状和游戏规则有很大关系。不过这不会影响守望塔的进程，毕竟我们的目标只是100人嘛（笑）。

不玩网游？别逗了！(上)

最近网上有一篇名为“十大不玩网游理由”的文章传播甚广，诸多回复纷纷表示赞赏、好帖、道出了我们的心声，偶尔有人唱个反调便会被骂得狗血淋头，并被盖上“史老板的狗”“朱老板的狗”等等飞禽走兽类绰号，恍惚间好像来到一个被大家唾弃的三流网游中的骂街频道，而且“喇叭”绝对免费。笔者不想因为观点不同而口诛笔伐，只是觉得这个话题很有意思，来和大家探讨一二。

■北京 melody

在《龙族》《石器时代》《大话西游》年代，谩骂网游的声音仅为星星之火，大部分玩家还是为这种新鲜事物欢呼喝彩的，不玩个网游那是特没面子的一件事，要是能在网游里认识个异性并且发展出一段超越友谊的情感，还真是羡煞旁人。如今这种骂声竟渐成燎原之势，你要是玩网游都不好意思跟人打招呼，超越友谊也变成了“略过”友谊。造成这种局面，网游产品本身是要承担相当一部风责任的，但不管是因为打心底憎恨还是由于曾经在网游里“很受伤”，或是突然“羊叔”附体想拯救网游玩家于水火，既然准备开骂，还是应该尽量客观一点，当然我们不可能做到绝对客观，但是绝对不客观，似乎也不可取。

理由一：剧情最大

毫无疑问，单机游戏（此处主要指RPG类）最大的魅力在于向玩家展示展示一个完整而严密的世界观，其中充实的剧情、饱满的人物，绝对不是网络游戏中那些支离破碎的任务系统可比拟的，也正是因为如此，诸如《仙剑Online》一类的经典改编游戏才被玩家批得体无完肤。

没有错，剧情最大。RPG之所以长盛不衰，正是因为我们喜欢看故事，不管是日式精雕细琢的单线，还是美式随心所欲的多线，最后都要落在“剧情”上，但是如果拿这点来抨击网游未免有点隔靴搔痒。WoW不必多说，“公主必须死”“将军系列”等不少任务，如果多花点时间看下剧情介绍而不是只看奖励的话，定然会心一笑。EQ中宏大的世界观和贯穿游戏始终的EPIC任务让多少玩家彻夜不眠？国内的老版《天下贰》充满着RPG味道，《剑网叁》拥有“帮派兴衰”时间轴设定，怎么能说网游没有剧情呢？

如果我们把“剧情”定义为一个有始有终的故事，那么这确实不是网游擅长的领域，《龙骑士》《博德之门》《辐射》《异域镇魂曲》《轩辕剑叁》种种“神”剧情绝对登峰造极，这在目前的网游作品中很难重现。“杀200个怪”“捡100只蘑菇”这种支离破碎的


《异域镇魂曲》里的“内涵诗”

网游任务也的确不少，但笔者认为这不是用来抨击网游的角度。举个简单例子，川菜和粤菜是两种完全不同的菜系，如果你喜欢吃麻辣，当然选择川菜，但不能因此就得出结论，川菜比粤菜好多啦！又好像那个笑话，与围棋冠军比赛网球，再与网球冠军比赛围棋。

这种横向比较是不公平的。

再往深处说，网游中真正的剧情是由玩家谱写的。交朋友不是靠Save/Load大法选出一个最佳选项、红颜知己的心思也没有什么攻略可循、Down掉Boss依靠的是真正的组织能力、如何达到你的目的需要不停地动用小心思。很多网游里都有好事者撰写一篇“大史记”，将游戏运营至今的各个大事总结归纳，其中不乏公会之间的摩擦碰撞和名人玩家的奇闻异事，这不正是一个绝佳的故事“脚本”吗？单机里我们“看”剧情，网游里我们“演”剧情。

理由二：画面最强

为了玩游戏，我们不断升级电脑配置的目的是什么？就是为了能流畅运行游戏本身所展现的绚丽视觉效果，而也是因为这一点，衍生出目前大行其道的游戏画面党，可见视觉效果的重要性。作为现在网络游戏顶级视觉特效的《永恒之塔》来说，把他放到《孤岛危机》的面前，一切都已无需多言，所谓差距，绝不是一点半点。

如果你想真正领略游戏的震撼画面，那么选择单机。

首先，目前拥有顶级视觉特效的网络游戏不是AION，而是打了画质补丁之后的《指环王Online》，《孤岛危机》毋庸置疑是现在PC游戏中画面最强的，采用了自家的CE2引擎，《指环王Online》采用的是CE1引擎，确实不如《孤岛危机》。

其次，网游的画面普遍不如单机大作这点没错，不过两者间的距离并不是“所谓差距，绝不是一点半点”，如果稍微注意一下就可以发现，近两年的网游作品开始大面积使用虚幻3引擎，比如《战地之王》《剑灵》《聊斋》《一舞成名》等等（别管游戏怎么样！起码是虚幻3嘛，当然也不是说虚幻3多么厉害……）。客观讲，网游画面是紧跟着单机脚步而不是“自甘堕落”的。



笔者不认为“画面


安其拉开门的过程里，我们每个人都是演员


《指环王Online》双屏截图效果


"显卡危机"可不是浪得虚名！

党"有什么不好，但是如果以此来判断一个游戏的好坏未免有失偏颇，PSP上有"神作"之称的"勇者"系列就是像素画面，NDSL凭借被对手讽刺为"凄惨"的画面一直占据Console销量第一，PC平台上有多少画面优秀的单机游戏被我们玩10分钟后"怒删"？《网络创世纪》这么老的作品不一样还有很多人在玩？

所以PC单机画面最强这一点虽然没错，但仍不是可以推导出"玩单机不玩网游"的充分条件。 最后一点，也是最现实的一点，在4890×2的支持下，《孤岛危机2》特效全开为50～60FPS。是的，4890×2。

理由三：自由最宽

玩游戏最大的乐趣是什么？很显然，那就是做自己想做的事。如果选择网游，你将不免遇上抢怪、抢Boss、战利品分赃不均等等令人纠结的事件。就算你天生淡薄，不喜欢和玩家去争这些，那么你仍然逃不过服务器定时维护、网络断开无法游戏、在线人数太多导致无法登录等等不可抗力的意外，如果你玩的是单机游戏，完全不用担心会发生这些问题！

因此，如果想自由游戏，那么选择单机！

如果说前面两个理由在某种"文本角度"成立的话，第三点就有点可笑了……玩游戏最大的乐趣就是"做自己想做的事"吗？笔者更愿意理解为一种现实生活之外的"体验"。

抢怪、抢Boss、战利品分赃不均这种佐证与游戏自由度没有一点关系。如果以此为准，只能推导出如下结论：单机里我是老大，大部分东西都归我掌控，而网游里则不行，由于除我之外还有别的玩家，很多东西我说的不算，所以我可以掌控的就是"自由"的，不可以掌控的就是"不自由"的，顺我心意的就是"自由"的，让我生气的就是"不自由"的。

单机中的自由度与哲学上的自由不同，常以"多线剧情"加以表现，简单讲就是做出不同的选择后得到不同的结果，而不是"单线剧情"中那样做个简单的看官。也就是说，在游戏过程中允许玩家加入主观意志来改变游戏走向，比如《辐射》《上古卷轴》《无冬之夜》《侠盗猎手》等等。

网游中的自由度则更接近现实生活中的自由，你可以选择与人为善，也可以选择少言寡语，可以想办法富甲天下，也可以上演"杀人不留名"戏码，而作为这些行为的回应，则是完全不可考量的未知数，比如交心半年之后发现对方是个"人妖"……


改Mod这种事算"自由"么？

现在我们可以看到，单机中的自由度强调的是游戏本身，网游中的自由度强调的是玩家个体，这是两种完全不同的自由形式，而且不管哪种，都不是以"抢怪、抢Boss、战利品分赃不均"来判断的。

在一些欧美网游的讨论中，经常提起SandBox这个概念，它的核心思想就是整个游戏世界如同一个沙盒，没有NPC，只有玩家。这在《Planet Side》中有所体现，游戏中除去规定好的世界观外，再没有一个NPC出现，玩家看到的只有玩家，《EVE》也是SandBox的典型作品。一个没有NPC的世界——也许这才是网游自由度的终极目标。


看！整个大宇宙都是你的

理由四：数我无敌

玩游戏的最基本流程是什么？毫无疑问，就是战胜你的对手，成为最终的胜利者。如果你是一个游戏强人还好，万一你只是个菜鸟，你会如何达成这一途径呢？于是，网游产生了代练、外挂、私服、各种能让你实现成就感的即时服务。但是很遗憾的，无论你选择哪一种，都会带来不可避免的风险，最常见的就是封号，之前的一切努力都白费了。但是单机专不同，你可以肆意使用修改器，加强MOD，绝不会有人因此说你什么，反而还能开发游戏的更大乐趣。因此，要想强大，那么选择单机！

在笔者看来，第四点可以理解为："我们玩游戏啊，那就是图个牛，不管你是谁，看见我都得叫爷，不然我砍你哦！网游里当爷可太难啦，用个外挂还得被封，还是单机好啊，我怎么搞都行，你看你看，我又干掉这个Boss一次，哇，掉紫的了耶。"

也就是说，网游中获得"无敌"的体验太难，而单机中则容易一些，



是啊是啊……修改大法最无敌了

所以网游不如单机。那么我们现在假设，外挂、私服、代练等等都合法了，玩家通过“合法”的手段规避了风险，而且达成了在网游中“数我无敌”的目的，于是大家都开心地扔下单机去玩网游了。

这是对电子游戏的侮辱，对所有游戏玩家的侮辱。

不过既然原文作者把“无敌”挑出来，那就可着这个说，“与人斗其乐无穷”是最好的反驳。《反恐精英》《魔兽争霸》《拳皇》《街霸》等等对战游戏备受追捧的原因正是因为可以与“人”作战，而不是有迹可寻的电脑AI，假如“Show me the money”才是最大的游戏快感，那些战队选手当真要泪流满面。而比如《魔兽世界》中Raid这种形式更是要比单机中操作一个队伍对战Boss要更富有挑战性，因为网游中的角色都是活生生的“人”，不是你拿鼠标一圈就能指哪打哪，战术层面其实更是一样，第一个击杀“伊利丹”的公会可没有什么攻略……

人机对战的“无敌”是“小无敌”，人人对战的“无敌”才是“大无敌”，就好像有人学成武艺下山，为了追求“不败”战绩天天只去欺负三岁小儿，放着武林名宿不闻不问，这样能算“无敌”吗？

肯定会有人提出“无敌”的方式，这就直接牵扯到“RMB战士”这种生物，在下一个理由中加以详述。不过笔者认为，不管是单机还是网游，优秀的作品带给我们的是“游戏体验”，“无敌”只是其中之一，而不是唯一。



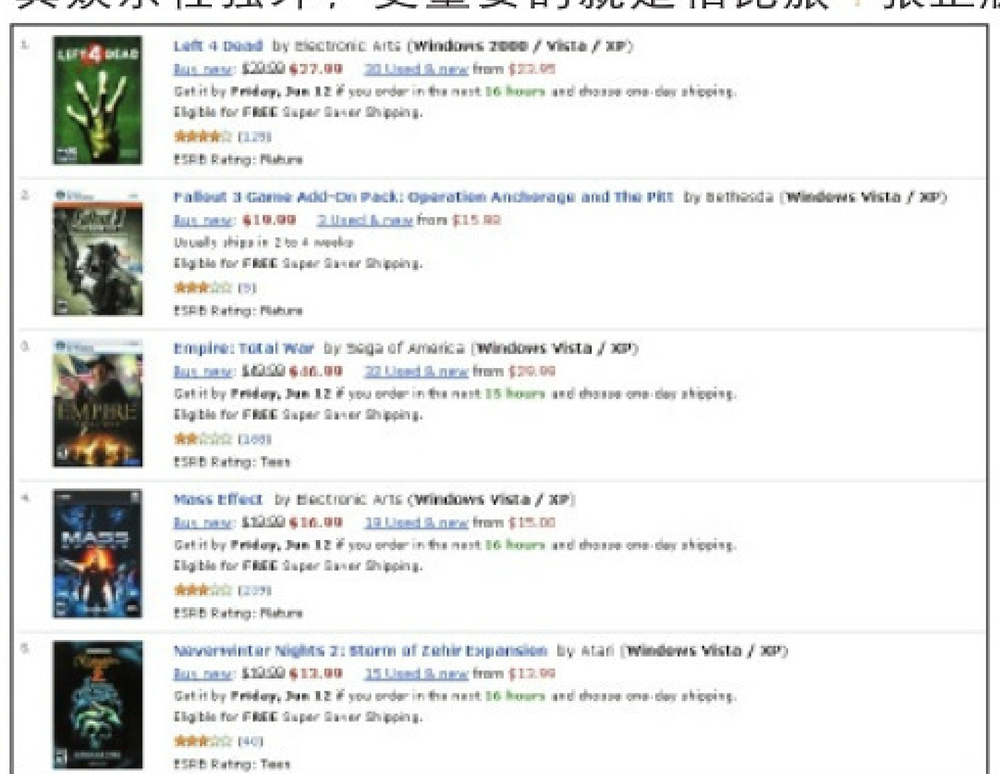
这可是40个“活”人，说不定还正嘟囔着什么

理由五：省钱王道

为了娱乐，付出适当的金钱是合理的，但是你是否想过，假如玩网络游戏，你需要支付每个月高昂的点卡费加上网费，玩得越久，用的钱越多，长期以往，这绝对是一笔不小的开支。虽然现在有一些所谓的免费游戏，但游戏中实际的虚拟道具其实比点卡收费还要黑。如果你一分钱都不愿意花，那么很显然你在游戏里只能沦为其他玩家的配角。单机游戏则不同，只要一次性支付价格合理的购买费后，就可以永久游玩，还可以借给朋友玩，和家人一起玩，也完全不用考虑网费的烦恼，岂不是比网游划算很多？因此，如果想省钱，那么选单机！

最好的省钱方式，就是什么娱乐都不要碰，过最朴素的生活。

电子游戏之所以流行开来，除去其娱乐性强外，更重要的就是相比旅游、KTV、酒吧这种娱乐方式他够“便宜”。当然，没有“最便宜”只有“更便宜”，于是我们选择了下载。笔者认为，“下载党”是没有资格用“省钱王道”这条理由来抨击网络游戏的，当然这里也有“就算有钱但是国内不引进”的情况存在，但是举着“盗版”大喊“我比你便宜哦”这种行为始终说不过去（实际上光这一条基本就可以推翻大部分理由）。



正版游戏的美元价格，买吧，然后就理直气壮了。

所以现在的问题是“正版”玩家和网游玩家哪个更省钱，由于消费能力和习惯的不同很难做出准确统计，不过从PS3和PSP3000的销量可以从侧面说明这个问题，对Console有了解的读者一定知道，次世代三大主机在国内销量最低的便是PS3，理由很简单，它不能玩盗版。一张正版游戏需要200～400元人民币，而PSP3000由于一直没有破解，销量也是远不及PSP2000和PSP1000，前不久业内传出消息PSP3000即将破解，发生了什么事？PSP3000没人卖了……所有经销商都在等待破解之后提价大面积销售，事实也证明PSP3000在破解之后销量倍增。再反观网络游戏，每年网游玩家数字都在攀升，虽然增长速度已经减缓，但还是保持着增长的态势。



可玩“下载游戏”是最好的广告

这是一个小学生都可以得出答案的简单对比，就好像一顿饭吃100元的人肯定比吃500元的多一样，差距巨大的玩家数量充分说明相比“正版”消费来说，网络游戏绝对处在“更便宜”的范畴，而且还是“正版”。当然，如果有人耐得住寂寞这辈子只玩一款正版游戏，那肯定就有人耐得住寂寞玩网游不花一分钱。

而对于RMB战士来说，人家玩的就是网游中的“快意恩仇、商城制霸”，他就愿意往里面砸钱，喜欢的正是“万人之上”的无上快感，你去跟他说单机？他理都不会理你，不能获得“好哥哥”“好老公”称呼的游戏对他们来说根本没有什么吸引力，所以更不用提省钱不省钱。

最后，笔者认为钱这个东西是赚出来的，而不是“省”出来的。

软盘地带

游戏里的纷争

软盘众： aa123aa　　**发帖时间：** 2009年6月13日

刚才玩游戏，我站那边和别人说话，有个人上来就说要我滚，我没理他，他还开大号来，大号也打不动我，我就说，如果把我杀了他能高兴就杀好了，我也一直没还手。可就是这样，他还说我有病。要换成别人早就把他杀了，然后两个人就会在世界上对骂，可那样有什么意思？非要骂来骂去才好玩？然后骂到一个人不说话了就完了？把他杀了也不能说明我强大，强大不是这么表现的，反之被他杀了也不代表我弱小，为什么不能多多忍让呢？如果每个人都忍让一下，世界上就没有那么多冲突了，而且你忍让了对你也没什么损失啊，不管是游戏还是现实，都不应该随便骂人吧？都应该有点礼貌、有点风度吧？即使别人侮辱过你，在他有困难的时候还是要帮助他吧？如果都恨来恨去，世界怎么能和平啊？冤家宜解不宜结，你看高僧或者西方的教士，别人怎么侮辱他们、骂他们，他们都不当回事，因为这样的口舌之争毫无意义，非要互相对骂然后动手打起来，把谁打死了才能解气吗？在游戏里的表现其实就是你内心的写照。我觉得强者不应该欺负弱者，强者被弱者骂，我觉得也不应该还手，走开不争吵就好了，如果非要打，就算把弱者打败，那脸上又有什么光？就好比一个5岁小孩在大街上骂你，你会和他对骂吗？还是打他一顿？打完之后代表你强大吗？代表你不好欺负吗？在游戏里，杀我那个人就好比现实里的5岁小孩，我把他杀了又能证明什么？真正让我悲哀的是居然没有人理解我，没人理解我的想法，难道我们不应该这么做吗？难道我这样做错了吗？

小明： 楼主能有如此广阔的胸襟实在是值得赞美啊！不少玩家玩游戏图的只是个“无所忌惮”的彻底发泄，完全脱离了现实生活中的法律和道德双层约束。你说他这个人有多坏吧，其实也不是，可能现实生活里挺乖巧一人，但是为什么到了游戏里就完全变化了呢？我觉得是一个游戏观念的问题。咱们都知道，激活中国网络游戏这片市场的是《传奇》，《传奇》就是一款鼓励PK、对战的游戏，而且这之后的大多数作品，哪怕直到今天，这种类型的内容还是很常见的。我不是说PK、对战有什么不好，只是如果以此为游戏内容核心的话，还需一个相关规则加以约束。说到这里可能就会牵扯到人性这个话题了……人性到底是善是恶？我个人认为人性是恶的，所谓“文明社会”，也是在国家这台大机器保持运转的情况下才能维持和发展的，一旦社会体系崩坏，“文明社会”立刻土崩瓦解。哎呀，说的好像有点过分了，这也仅是我的个人看法，如果楼主能看到，权当参考就好。总之，我认为楼主你的做法非常好，一定要坚持！正如你所说，这不是懦弱的表现，而是一种坚持自我见解、保证独立思考，不去人云亦云的优秀品质。不过我也要说，其实那个挑衅你的人，也没有错。


真的不吃那个“果子”就能光屁股善良一辈子吗？有关善恶本无定论，随心而定足矣

6月下关于网瘾的那句结尾太混蛋！

软盘众： sybzard　　**发帖时间：** 2009年6月14日

作为一个曾经得过网瘾和忧郁症的人，我能明白他们的感受，他们当中有很大一部分是因为对自己的妥协，对自己的过分纵容而造成的，对自己缺乏勇气面对现实的愤慨，而他们当中有很多人都会因为看了冰河的最后一句话“我宁愿这样的治疗不存在”而放弃治疗，对于人性歪曲的理解是他们病态的主要原因，这么一句话等于是在纵容，等于是在让他们放弃，这样做很可能会耽误他们的治疗，让他们的治疗之路走得更为艰辛，你不能让别人在对世界的痛苦之中走向自杀，你这么做实际上就是在当一个把网瘾患者往悬崖下推，或许你认为这没有什么，但你的行为很可能会造成这样的后果，希望编辑们以后谨慎自己的言行。我看大软从初中就开始了，现在已经6年了，并一直觉得挺不错，就是中间时不时夹杂着一些消极的，或是自大的一些评论，一些看似很有见解实际上没有价值的评论，希望大软越走越好！

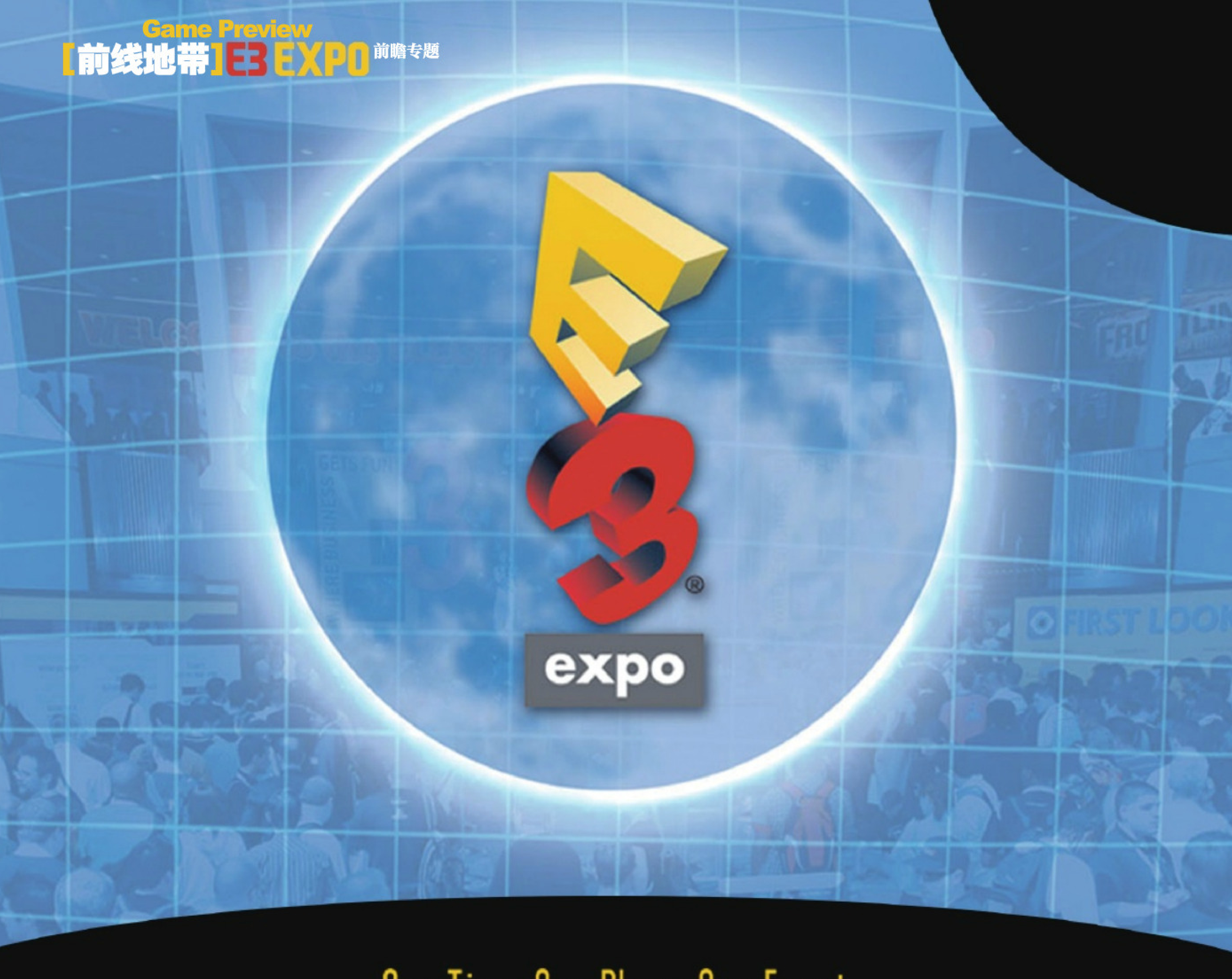


为了“明天”戒除网瘾，不如好好想想为什么会有“昨天”

小明： 首先，关于网瘾如何定义就是一个很敏感的问题，谁谁说的那7条标准就是“网瘾”标准？就是精神病？杨叔说治好了就是治好了？实际上精神学科仍处在发展之中，对很多病例并没有一个最终的判断和结语，治疗方法也是因人而异、因事而异的。

我原先一直认为所谓抑郁症就是简单的“想不开”，看过一些相关书籍后了解到，这确实是一种心理疾病，远不是“想不开”那么简单，所以我也不敢断然说“网瘾”这种病不存在。

OK，我们现在假设确实有这种疾病，那么杨叔的86条军规和传说中的“电击”疗法就是治病之道？是否真的有人通过杨叔的“教诲”药到病除、神清气爽？回归社会后能够终生不犯？就算是正常人，在那种环境下一样会对所谓“集体”产生依赖，这就好像在《幸存者》节目里那些因为饥饿连甲虫都可以吃掉的参赛者一样。“网瘾”远不是一个什么“病”那么简单，不然为什么这种“新兴”疾病我们这么严重？在网络更为发达的国家反而很少或者根本不叫这个名字？HINI还是全球范围的呢……



One Time. One Place. One Event.

POPSOFT @E3 EXPO

《大众软件》关注的50款E3游戏

■策划 本刊编辑部 ■执笔 防弹手柄、Jump、Oracle、蓝斯特、MerlinPinkstaff

E3期间发布了《神秘海域2——盗亦有道》的对战模式测试，必须提前预定购买PSN美服上的Core一整年才能获得测试的下载代码和链接。虽然只能体验对战功能，但可以提前感受这款游戏美妙的画面、不同的可用人物。游戏玩法类似《战争机器》一类的TPS，手感还算不错，网络也很稳定



神秘海域2——盗亦有道

预计发售日：2009年第四季度

■Drake这次要与他的新搭档Chole Frazer揭开马可·波罗留下的历史谜团。


本作涉及到佛教题材，你可以从建筑细节上看到制作组的精益求精

PS3上的神作在E3上展示了它的魅力。在中国度过将近20个年头之后，马可·波罗率领14艘船、超过600名乘客的船队启航回国。到达家乡之后，这支庞大的船队仅仅只剩了一艘船以及18名乘客，究竟在他的旅途中发生了什么，历史已经无从解答这个答案。现在这个谜团只有冒险家Drake知道了。

马可·波罗的秘密

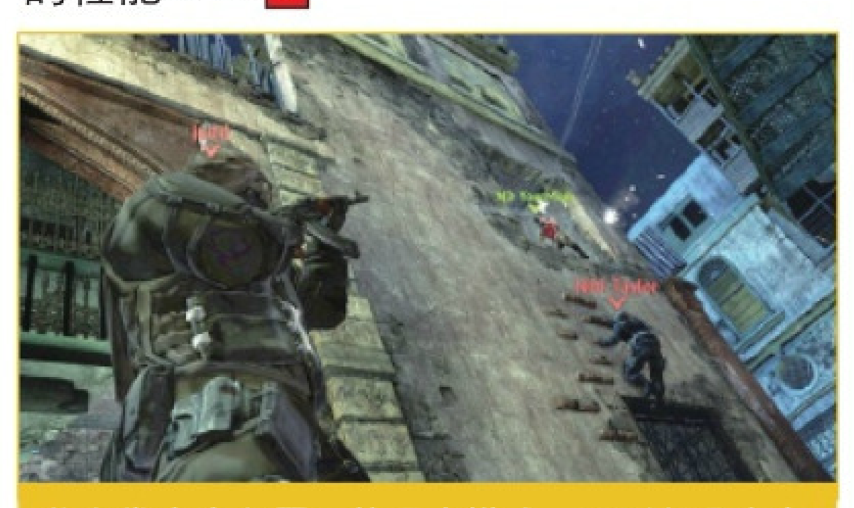
历史记载马可·波罗的船队遭遇了一次大风暴，Drake推测出了沉船的大致地点，并决定打捞沉入大海中的宝藏。但在寻宝过程中，Drake发现了一个惊人的秘密：马可·波罗在元朝之所以生活了那么长的时间，是因为他一直在秘密寻找香巴拉王国（香格里拉）的位置，并最终从中国西藏找到了“如意珠”。这是一种传说中能够满足主人各种愿望的神奇宝物，其外形是一枚巨大的蓝宝石。找到“如意珠”，就意味着还能找到传说中的失落之国——香巴拉，无尽的财富与危险，也等待着Drake的到来。

动作系统的新变化

游戏主创Bruce Straley表示，游戏在强化谜题设计的同时，也会针对时下动作游戏的风潮，让Drake所演绎的动作戏更加好看，同时也将使得游戏更加硬派，以展示Drake残酷的一面。游戏还会通过动作戏份的增加，来让玩家了解到是什么让Drake变成了一个盗贼。

从年初到E3陆续展示的视频来看，游戏从借鉴了不少同类游戏的设计，如可供自由攀爬的城市建筑以及利用人群作为掩护的机制。本作中敌人的视野会被人群遮挡，其AI也会根据Drake的位置和人群的密度、走向进行动态调整，玩家还可以制造人群骚乱，以此来作为一项防守或进攻的策略。制作组希望通过这些设计，来让Drake实现与敌人在街头进行的紧张追逐战。

在SONY发布会所演示的一段巷战视频中，可以看到本作的动作和解谜环节，过场动画和实际操作之间的切换显得非常自然，镜头的运用也恰到好处，非常像一部精彩的冒险大片。在演示的最后，制作组还不忘再度吹捧一下“神机3”的性能——据他们所说，《神秘海域2》仅仅使用了Cell处理器30%左右的性能……P


此次发布会上展示的多人模式，可以想象在有如此场景中，环境应该是最有效的攻防道具


多人模式对战包括互杀模式和夺旗模式

英文名：Uncharted 2: Among Thieves　本刊译名：神秘海域2——盗亦有道　游戏类型：动作
制作：Naughty Dog　发行：SCEA　期待度：★★★★☆

《战神III》中有很多很酷的设定。比如在经历了一场血腥的战斗后Kratos的脚上会沾满鲜血，因此之后几步会留下带血的足印。他的身体同样可以沾满血迹，但开发人员会限制这样的效果，确保玩家可以看到Kratos的身体细节，不然他肯定始终是全身鲜血淋淋

战神III

预计发售日：2010年3月

■Kratos的复仇之路上渐行渐远，但索尼阵营要将啊弑神进行到底。

Kratos在《战神II》的复仇之路上渐行渐远，在被宙斯骗走神力和生命之后，已经下了地狱的奎爷被泰坦一族拯救，并最终在盖亚（Gaea）的指引下杀死了命运三姐妹，具备了穿梭时空的能力，最终逆转了自己被宙斯所杀的“历史”。但身为凡人的他，也没有成功杀死宙斯。于是奎爷一怒之下将众神与泰坦大战时期的泰坦一族全部传送到今天的时空，带领他们攻入奥林匹亚山。而在此次索尼发布会上《战神III》的视频中，奎爷又与泰坦打了起来，看来宙斯还不是他的最后一个目标。

更为大气的动作场面

在第一个演示中，Kratos应对一大群骷髅兵，他招牌式的范围武器——混沌之刃对付这种数量型的杂兵战可谓是游刃有余。之后一只中型怪物半人马登场，与前作中类似的是，在将其HP打到枯竭之后，可以使用大魄力的QTE动作终结对手。

宙斯显然不希望自己过早出场，在前作的片尾动画中，我们看到了他已经招来了众神以抵挡奎爷咄咄逼人的攻势。在接下来的一个展示中，驾驶着太阳马车的阿波罗也从天际划过，使用火球和岩浆对奎爷进行地毯式的轰炸。马车经过之处没入一片火海，奎爷一面躲避，一面找准时机操作场景中的一台弩炮射向战马，让阿波罗失去对战车的控制，一头撞到背景中的一只巨大的泰坦身上。最后的一个片段中，出现了一群持有盾牌的敌人，Kratos的正面攻击很难起到效果，这时一个身形巨大的独眼巨人震撼登场。它的打法和前两作中的一样，需要先杀死控制其行动的骑手，然后登上巨人的肩部进行QTE必杀。但在这一演示中，Kratos并没有直接杀死巨人，而是延长了虐杀的时间，使得这个独眼怪物由于剧烈的痛苦而践踏地面上的盾牌兵。



Kratos的愤怒无法终结，谁能保证他在杀死宙斯之后就会就此收手不干？



混沌之刃在这种场景下是小喽喽们的绞肉机



依然华丽的色调

已知的能力和道具

Demo中展示了Kratos的新能力“神眼”，可让他看到场景中常人无法看到的秘密入口，这也可以作为一种谜题的提示手段使用。“神眼”也可以作为一种战斗魔法，凡是被照射到的敌人都会因为致盲而丧失战斗能力，甚至会自相残杀。Demo中的Kratos还使用了一种飞行道具——伊卡洛斯之翼（Icarus' Wings），它并不仅仅只能用来滑翔，而且还可以让他像飞马一样的自由翱翔。毫无疑问，《战神III》仍是PS3上最值得期待的作品，也是SCE压箱底的大作。另一段激动人心的冒险，我们在明年春天就可以看到。

英文名： God of War III　**本刊译名：** 战神III　**游戏类型：** 动作
制作： Sony Santa Monica　**发行：** Sony Computer Entertainment　**期待度：** ★★★★☆

大剑、双枪、帅气动作，唯独缺少了红衣猎魔人Dante，而是换作一位不可侵犯的眼镜御姐。但这不是一款《鬼泣》系列的模仿之作，只要看到制作人的名字，任何人都会相信它才是最正宗的《鬼泣》。在《鬼泣》已经完全偏离初代的风格之后，神谷英树再度出山，为我们带来了《猎天使魔女》，它自然吸引了所有ACT爱好者的眼球



猎天使魔女

预计发售日：2009年9月

■《鬼泣》之父神谷英树引爆新一轮ACT视觉盛宴。

同Dante一样，Bayonetta的基本兵装是是大剑和双枪，但她可以同时使用4种武器——除了双手以外，两个踝关节也可以装备武器，看上去是在用她的鞋跟攻击敌人。

加强版但丁

具有恶魔血统的Dante会进入魔人状态，进行更为强力而炫目的攻击，而这位欲与Dante试比高的Bayonetta，本身就是一个恶魔——她的头发可以用来打开魔界的大门，从而直接召唤凶残至极的魔界怪物前来助阵。

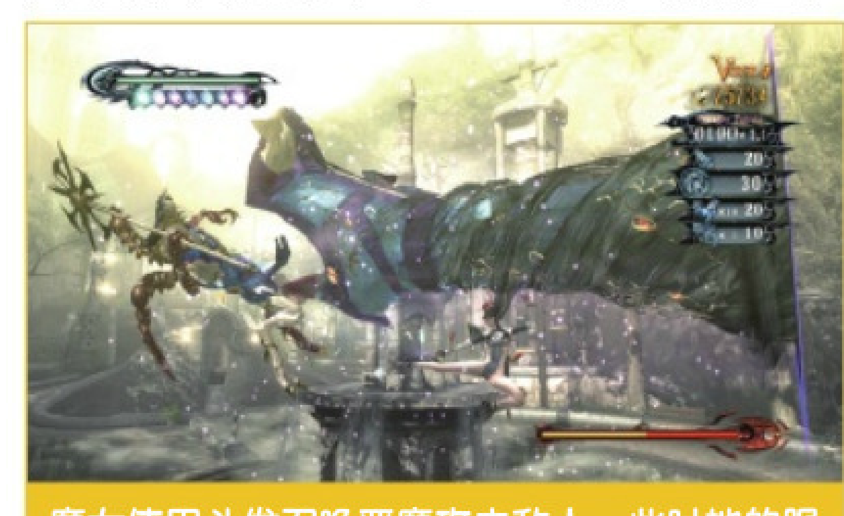
《鬼泣》的基本设计理念，是让玩家在操作Dante斩妖除魔的过程中感受到扮演斗牛士的乐趣，讲究使用各种弹性的动作闪避恶魔的攻击，挑衅敌人（累计恶魔槽），然后待敌人出现破绽后进行全力攻击。Bayonetta的动作设计更是突出了芭蕾舞的优雅和美感。在E3的Demo中，铺天盖地的岩浆将Bayonetta所在的小镇彻底淹没，Bayonetta一面利用岩浆中怪物的身体奋勇前进，一方面像波斯王子那样施展各种飞檐走壁的技巧，完全无视地心引力的作用。Bayonetta还有一对恶魔翅膀，可以让她飞行和滑翔，在之后出现的一个小Boss战中，她与一个会飞的金属恶魔进行了一场精彩的空中缠斗。

关卡结束后的评价画面在功能上与《鬼泣》极为接近，玩家可以在这里管理道具、购买新技能。在下一个关卡的读取画面中，新的连招攻击可以被显示出来，玩家可以操作Bayonetta根据提示进行先行练习，待熟练之后再按Start键进入下一个关卡的挑战。

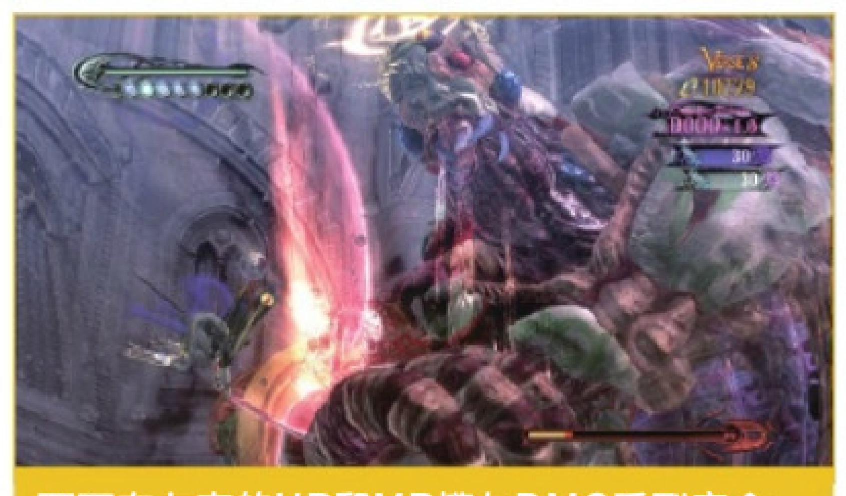
巨龙Boss战

演示的最后，出现了游戏的一场Boss战。Bayonetta的对手是一只从天而降的双头红龙，幸运的是，它巨大的身躯并不能进入Bayonetta所在的教堂，不过一个从天窗伸进来的脑袋就已经够玩家受的了。玩家需要躲避其射出的巨大火球，然后使用飞行技能展开攻击，期间还要躲避巨龙利爪的穿刺攻击。进入第二形态之后，整个教堂都被巨龙掀翻，Bayonetta与巨龙在没有任何掩护的废墟中展开了惊心动魄的决斗，游戏演示也就此结束，如果玩家们还想看到Bayonetta更多的华丽招式，可以登录官网查看，目前神谷英树已经公布了大约三分之一的连招攻击动画。

尽管女版Dante是如此华丽，但目前为止还没有移植PC的消息出现。



魔女使用头发召唤恶魔攻击敌人，此时她的服装也会出现变化



画面左上方的HP和MP槽与DMC系列完全一致，当前主角的魔法槽总共有8格



花蝴蝶般华丽的攻击

英文名：Bayonetta　本刊译名：猎天使魔女　游戏类型：动作
制作：Platinum Games　发行：SEGA　期待度：★★★★

"Σ2"加入了多人合作模式。玩家可以找到你的朋友，然后一同进行30个挑战关及4种难度设置。你的战斗数据，会登上每天都在更新的世界排行榜。制作组明确表示，单人关卡不支持多人合作，因为这样一来，很多精心设计的"变态"场景可以在合作模式下迎刃而解

忍者龙剑传Σ2

预计发售日：2009年第四季度

■隼龙杀回PS3，你可以说这是从Xbox 360上移植过来炒冷饭，但它好歹还算有诚意。

《忍者龙剑传Σ2》并非是去年夏季在Xbox 360平台上发布的"忍龙2"的移植版，它解决了原作被玩家诟病的视角上的缺陷，并且加入了更多的新元素。当年PS2玩家非常羡慕Xbox平台上的"忍龙"，而现在，Tecmo告诉我们，最好的"忍龙"还是在SONY阵营里，只要你能耐心等上一年时间。

新的可操作女性角色

在国内玩家群中有"脱裤魔""美誉"的Tecmo，肯定不会放弃在游戏中展现性感元素的机会。在Σ2中除了走肌肉路线的超级忍者隼龙外，玩家还可以使用两名女性角色。第一个就是来自于Tecmo本社旗下著名格斗游戏《生与死》中的紫发女忍Ayane，她会使用原汁原味的武器、招式和魔法攻击，并且在操作指令上也会力求同DoA系列接轨，让玩家感受到完全不同于隼龙的游戏体验。另一个女性角色来自于DS版"忍龙"中的Momiji（红叶），玩家将在游戏中感受到她从"低清"到"高清"的蜕变。两名角色并不是穿新鞋走老路，在二周目中将隼龙所斩杀的怪物们再度清剿一番就算完事，而是剧情中的重要角色，一同扩展整个游戏的复仇诗史以及游戏内容，为此制作组重新编写和制作了游戏的对白、过场动画，力求让两位女忍的加入不显得唐突。


"忍龙2"的断肢技极为血腥，但敌人在被断肢后依然会试图攻击玩家


新月棍是突围时的最佳武器


新角色虽然无厘头，但足够养眼

多人合作模式

"Σ2"还加入了多人合作模式。玩家可以找到你的朋友，然后一同进行30个挑战关及4种难度设置。你的战斗数据，会登上每天都在更新的世界排行榜。制作组明确表示，单人关卡并不支持多人合作，因为这样一来，很多制作组精心设计的"变态"场景可在合作模式下迎刃而解（我们可以设想两个玩家秒杀Boss雷钢虫），但玩家可使用编辑器将游戏中的一些关卡作为单纯的挑战关来练手。

"Σ2"将会在画面效果上进行一些强化，并会对应PS3手柄的六轴功能，通过玩家的摇晃和倾斜来增加忍术释放时的威力。P

英文名：Ninja Gaiden Sigma 2　本刊译名：忍者龙剑传Σ2　游戏类型：动作
制作：Team Ninja　发行：Tecmo　期待度：★★★★

一般冒险游戏中，玩家大量的时间花费在用鼠标搜索画面热点上，而暴雨将一个场景中可以调查的元素清晰地标志出来。省去了令人烦恼的查找过程，玩家可以把心思全部花在如何利用这些显而易见的互动元素上。这可谓游戏的一大高明之处

HEAVY RAIN

暴雨

预计发售日：2010年

■Quantic Dream距离“互动连续剧”的梦想又近了一步。

《暴雨》是SCE全球研发工作室与曾开发《华氏》（Fahrenheit，又名Indigo Prophecy）等作品的法国开发公司Quantic Dream联手制作的AVG，在2006年E3游戏展上曾以一段完美表现的角色面部表情和身体动作的精致动画给观众留下了深刻印象。2008年8月，游戏正式公布时宣布这款游戏是PS3独占的，这意味着PC上翘首以盼的玩家恐怕很难玩到这款制作精良的游戏。

互动元素清晰可见

E3和E3之前，《暴雨》发布了多段试玩演示，分别表现了游戏的男女主角调查案件的片段。游戏的制作人David Cage一直自诩为“导演”，他的前一部游戏《华氏》就以互动电影著称，虽然也是AVG，但与传统冒险游戏路数完全不同。《暴雨》延续这位“导演”的思路，在互动性上走得更远。


可互动的人和物品上都会有一个圆形互动环，对于人物，可以从此查看他的详细资料

一般冒险游戏中，玩家大量的时间花费在用鼠标搜索画面热点上，而暴雨将一个场景中可以调查的元素清晰地标志出来。省去了令人烦恼的查找过程，玩家可以把心思全部花在如何利用这些显而易见的互动元素上。这可谓游戏的一大高明之处。

QTE之外

游戏用大量的QTE的元素表现动作场面。在男主角调查废弃汽车场的片段里，一个威猛的黑人壮汉对他突然袭击，玩家在躲避过程中，需要不停地按提示输入正确的按键。一气呵成之后颇有劫后余生的快感。而在女主角潜入夜总会的演示片段里，女主角为了化装成夜总会女郎接近调查的目标，你需要替她做大量的工作：从描眼线、画眼影，到涂口红、整衣装，直到最后撕下一截过长的裙摆，都要你替她一一代劳。虽是些鸡毛蒜皮的工作，但想必习惯了传统冒险游戏的玩家还颇能从中得到新鲜感。事实上，这正是David Cage一直在努力的方向——不纯粹为了解决谜题，而是全身心地让你参与到游戏中。


各种类型的热点用不同的图标标出


女主角来到夜总会


描眉毛时要千万小心

《暴雨》最早是用它出色的图像表现进入玩家视野的。有了SCE的全力支持，在技术的道路上，《暴雨》希望走得更远。而我们注定会在PS3平台上看到一款非常不同寻常的游戏。

英文名：Heavy Rain　本刊译名：暴雨　游戏类型：冒险　制作：Quantic Dream
发行：Sony Computer Entertainment　期待度：★★★★

瑞奇与叮当——时空裂缝

预计发售日：2009年第四季度

■什么事能被瑞奇与叮当错过？这次等待他们的是乱序的时空……


系列的画面一直注重鲜艳的色彩和卡通画风格，这使得它获得了全年龄玩家的喜爱

别看《瑞奇与叮当》的名字读起来绕口，它可是索尼全年龄动作游戏的一线品牌。Insomniac Games早在两年前就开始了《瑞奇与叮当——时空裂缝》的制作，游戏将会补充前几作中没有交代的剧情，包括为什么瑞奇会被Zonis人绑架，以及Nefarious博士制造时空跳跃机的来龙去脉。当然，玩家最关心的就是，此次瑞奇和机器人小伙伴叮当这对活宝搭档又会多出怎样新奇的装备。

E3 Demo所展示的场景名为克鲁尔山谷，这里是一片峡谷地形，悬崖峭壁随处可见，瑞奇和叮当此次面对的是凶恶的Agorians人，它们乘坐紫色的怪兽到处作乱，玩家的任务就是将这帮恶棍赶出山谷。Insomniac在这个场景中为我们展示了几种新武器，首先登场的就是声波干扰器。声波干扰器实际上并不是什么人造机械武器，而是一个外形奇特的外星小怪物。它正值交配季节，一旦玩家按下发射按钮，它就会发出如同人类打嗝般的搞笑声响，但频率更高，会让眼前的怪物出现眩晕，而蓄力发射则可以一次就将一个大型怪物击飞。第二种武器名为电浆狙击枪，它的瞄准镜能为玩家标注敌人的弱点，一名体型硕大的Agorian人至少需要两次普通狙击枪的命中才能将其杀死，而电浆狙击枪命中对方要害部位一次就能将目标彻底消灭。


瑞奇的大扳手此次在Boss战中的作用极大

就像在前作《寻宝任务》（Quest for Booty）中那样，瑞奇在某些关卡中会失去自己的机器人小伙伴叮当，他自然也就失去了滑行的能力。作为补充，瑞奇可以装备一双滑翔靴，此外他还能学会超级二段跳的能力。叮当也不再是一个辅助角色，它具有操控时间的强大能力，就像游戏的副标题所暗示的，操控时间也是解决谜题的主要方式。P

英文名：Ratchet & Clank Future：A Crack in Time　本刊译名：瑞奇与叮当——时空裂缝　游戏类型：动作
制作：Insomniac Games　发行：Sony Computer Entertainment　期待度：★★★★

GT赛车5

预计发售日：2009年第四季度

■序章之后很久，PS3赛车游戏镇山之宝正式归来。

在GT5序章版随着PS3首发，让广大赛车迷体验过一把次世代GT的华贵品质之后，GT5正章就一直没有任何消息。作为PS3平台号召力最强的RAC游戏和SCE手中为数不多的重量级独占作品，Polyphony Digital的工作效率实在让玩家们无法满意。好在在此次的E3索尼发布会上，制作人山内一典终于露面，虽然玩家们翘首期盼的试玩机没有露面，但通过一段长度约为两分钟左右的视频，也可看到GT5的不少新卖点。


CG演示画面，极具情调

视频中出现了WRC（世界汽车拉力赛）和NASCAR（美国纳斯卡大赛）的缩写，足以让RAC迷们尖叫，这不仅仅是因为Polyphony Digital拿到了两大赛事的授权，而且也意味着游戏内容得到了极大的扩展，要知道NASCAR包含有12项系列赛事，另外目前可以确认法拉利品牌终于被收录进入了游戏。



终于会加入物理损毁效果了

GT系列至今还没有加入车辆碰撞后的损毁效果，根据以往制作组的说法，是因为知名车厂因为担心品牌形象受损而在授权协议签订前给出的限制条件，但早在《极品飞车3》中，一辆法拉利、兰博基尼与警车搏命、被撞得支离破碎，也没有看到厂商们表示过什么不爽。GT中的车撞不烂，究竟是出于公益性的考虑，还是由于技术能力不够而进行的自圆其说，我们不得而知。但在此次E3的视频中，终于看到WRC比赛过程中的一辆赛车引擎盖完全脱落，看来制作组肯定会在正式版中为赛车制作更真实的物理损毁模型。

这段官方宣传片中采用了CG与即时演算相结合的方式，同时为了突出GT系列一贯的“小资情调”，在展现异国风情和大赛气氛方面也是不遗余力，甚至在WRC比赛中还可以在副驾驶位置上看到领航员的身影。P

英文名：Gran Turismo 5　本刊译名：GT赛车5　游戏类型：竞速　制作：Polyphony Digital
发行：SCEA　期待度：★★★★

玩家所扮演的ODST与MC大神相比，当然存在许许多多的“先天不足”，如ODST装备的能量盾的再生能力，与士官长无法相提并论——ODST队员需要在战场上寻找急救道具来恢复HP，受伤后找个墙角蹲一会就立刻复原是不可能实现的

光环3——天降神兵

预计发售日：2009年9月22日

■士官长一个人的胜利不会让人类赢得战争，来扮演普通一兵吧！

嗯，E3当然是微软和《光环》的天下！ODST是游戏小说中设定的一支人类空降部队，全称为Orbital Drop Shock Troopers（轨道空降震荡部队），以它为副标题的这款游戏是《光环3》将于秋季发行的资料片。ODST的故事起始于士官长结束新蒙巴萨力挽狂澜的一战之后，士官长前往Delta号Halo去解决迫在眉睫的危机。此时的星盟舰队基本被歼灭，但新蒙巴萨中还有大量的星盟地面力量，星盟首脑悔恨先知（Prophet of Regret）的母舰还没有被击毁，人类力量准备投送ODST部队进入地面，对星盟力量进行最后的清剿。

菜鸟视角下的战争

尽管ODST是人类的一支精英力量，但同士官长这样的斯巴达强化士兵相比只能算是菜鸟了。指望要身体没身体、要超能力没超能力的“大众脸”去上演什么诗史恐怕是不太现实了，事实上他们能不能在枪林弹雨中活下来都被不少玩家质疑。制作组表示，ODST队员可以使用专门为特种作战定制的轻武器，E3上就展示了ODST专用的自动手枪和冲锋枪（SMG）及数量庞大的消音武器。同斯巴达装备不同的是，上述两种小口径武器均可用来正面压制敌人。ODST队员没有人工智能Cortana来提供战术支援，但HUD界面上会显示众多的信息，让玩家对敌我态势了如指掌。此外头盔还可以打开增强型视觉模式，让玩家在烟雾、黑暗中都可以准确定位敌人的位置——敌兵会以红色轮廓线方式标注，我方力量则是以绿色标注，不知道它能否用来找到装备有光学迷彩的星盟精英的位置。

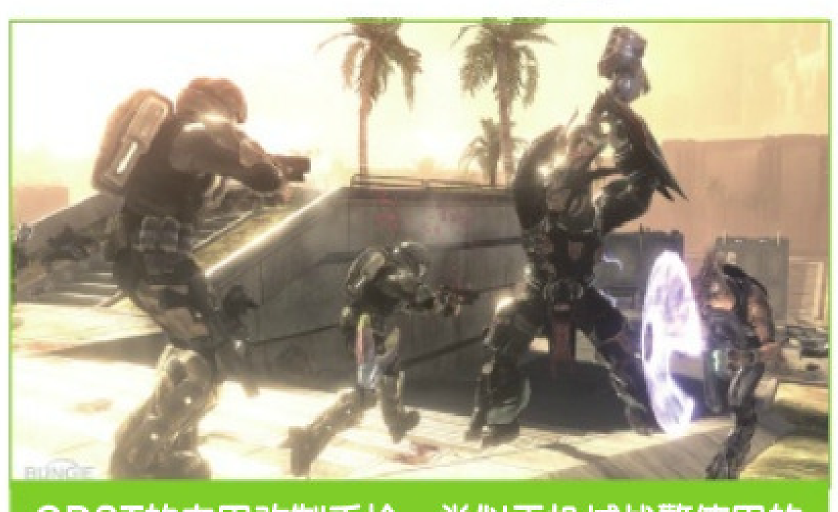

ODST队员在降落前进行任务简报，他们面前的就是新蒙巴萨的全息地图，3个人中已知的队友包括“大牛”和“荷兰人”

另一视角的《光环3》

E3上Bungie Software演示了游戏的开头。一群ODST队员正在进行降落前的准备工作，尽管他们不停地说着俏皮话，但这并不能缓解弥漫在船舱中的紧张气氛。接下来队员们进入降落仓，但在降落过程中，发生了《光环3》中悔恨先知逃跑的剧情。结果巨大的能量漩涡对新蒙巴萨产生了大面积破坏，正在降落中的ODST队员也受到了影响，随着主视角演绎下的剧烈颠簸，一直到“两眼一黑”，我们知道不少ODST队员还没有到达地面就已经献出了宝贵的生命。距离降落数小时后，主角从昏迷中苏醒过来，随即投入了这场战斗。

制作人Joseph Staten表示，作为一款资料片，ODST会是一种不同的体验，它将突出团队，而不是个人英雄主义，这将会在流程和剧情表述方式上得到体现。在大多数的流程中，玩家都将与陆战队员以及其他失散的ODST队员合作。游戏更是提供了可支持4名玩家合作的Firefight战役模式。P

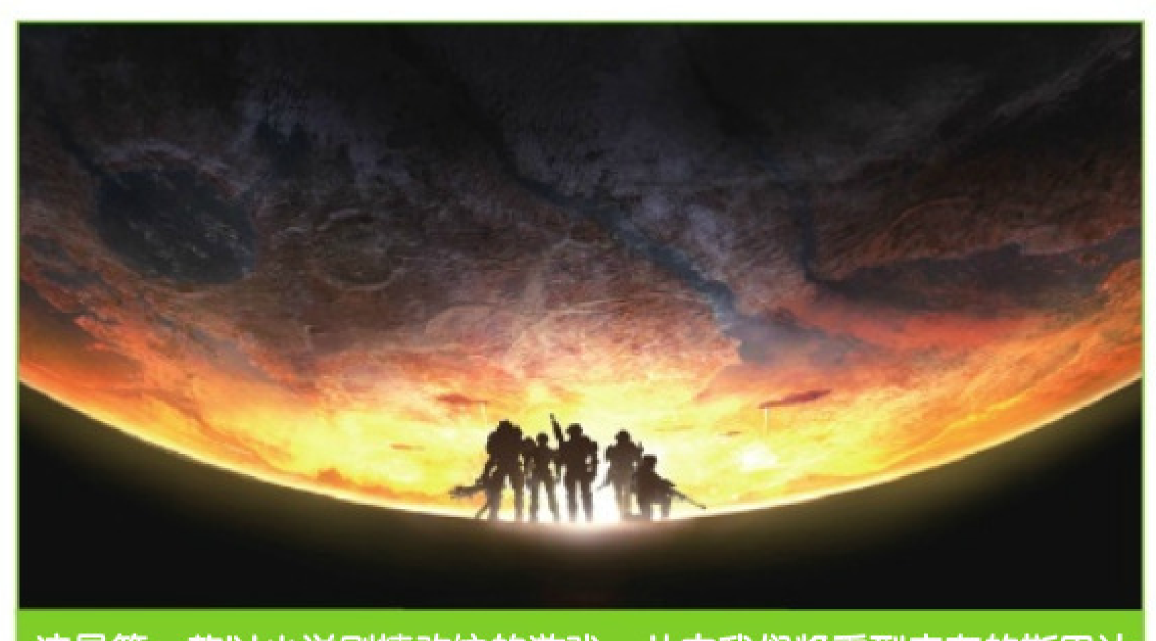
英文名：Halo 3：ODST　本刊译名：光环3——天降神兵　游戏类型：射击
制作：Bungie Software　发行：Microsoft Game Studios　期待度：★★★★


ODST的专用改制手枪，类似于机械战警使用的Auto 9，是一种大口径自动武器

光环——致远星之役

预计发售日：
2010年第四季度

■回顾完丰饶星之后，让我们回到志远星。


这是第一款以小说剧情改编的游戏，从中我们将看到幸存的斯巴达战士们的命运.

在E3的微软发布会上，除了《光环3》的资料片ODST正式公布，还揭示了一款系列的神秘新作——《光环——致远星之役》（Halo：Reach）。它并不是《光环3》的另一个资料片，也不是传说中的《光环4》，从Logo图案以及故事的时间线来说，它更像是《光环0》。

《致远星之役》将是第一款以Eric Nylund撰写的《光环》官方小说为蓝本改编的FPS作品，它的故事发生在游戏初代故事之前，告别了熟悉的丰饶星（Harvest），作者将带领我们回到斯巴达计划的起点——致远星（Reach），我们将亲历它的毁灭,幸存的斯巴达们依然在致远星上做着最后的抵抗，这也是本作的故事。

早在6月1日游戏公布前，Bungie的官方论坛中就出现了“Halo：Reach”子论坛，但很快就被删除，很多玩家纷纷猜测，这款游戏会不会像已经推出的描述丰饶星战役的《光环战争》那样是一款策略游戏。但在第二天进行的微软发布会上，Bungie表示Reach将会和系列的所有正篇作品一样，是一款FPS游戏。发布会上Reach公布了一张概念图，对第一和第三部官方小说熟悉的玩家，可以通过画面中央5名斯巴达战士的轮廓来判断出他们究竟是谁。此外还有一段预告片，一段长镜头从轨道上表现了致远星毁灭的全过程，伴随有星球上人类的无线电对话。从一开始的迟疑到恐惧，直到整个通话的中断，留给人们对这个地狱星球的无限联想。


首段预告片画面，被毁灭的星球

制作人Joe Staten表示，在9月发售的ODST中，会附赠有一段Reach的试玩，届时我们可以了解到这款游戏的真实面目。P

英文名：Halo：Reach　本刊译名：光环——致远星之役　游戏类型：射击
制作：Bungie Software　发行：Microsoft Game Studios　期待度：★★★★

潜龙谍影——崛起

预计发售日：
未定

■MGS系列向Xbox 360平台走来，但此次没有小岛秀夫，因为他不能食言……

MGS4登陆Xbox 360平台的传闻，从游戏开发到发售一直都没有停止，小岛秀夫也多次含糊其辞地表示过这种可能性。但在MGS4确定PS3独占后（游戏中出现了大量的PS3要素，如MK. II机器人的控制器、角色们拿PS3蓝光机能和震动手柄开涮的搞笑对话），“软饭”们在死心之余，也在探讨怎样才能在Xbox 360平台玩到MGS系列，诸如用“MGS4引擎复刻前三作”“可能在独占一段时间后移植”等等设想一直被反复讨论，但E3上宣布的新作一定程度上反应了KONAMI两方都不得罪以及趁机捞钱的智慧。


雷电的盔甲与MGS4中有明显的不同，暗示游戏会交代更多玩家们不知道的故事

此次E3的KONAMI的主题发布会上，小岛秀夫带来了《潜龙谍影——崛起》，它以MGS4引擎开发，并且会涉及到MGS4的相关情节。尽管标题使用了Metal Gear Solid，但从封面上来看，玩家此次将扮演MGS2中被玩家鄙视到极点，但在MGS4中以大无畏精神实现彻底大翻身的角色——雷电。


雷电的形容已经和MGS2中大大不同

关于《崛起》并没有太多信息放出，玩家对此充满了猜测。我们知道，MGS2同MGS4之间雷电的故事存在一个断层：在曼哈顿事件之后，雷电如何从爱国者手中营救了奥尔加（Olga）的女儿（MGS4中的“阳阳”）、如何被改造成生化忍者，以及在MGS4与Snake平行的时间内都做了些什么，这些都没有在MGS4中被交代，新作中可能有所涉及。

小岛秀夫虽然驾临E3，但他表示自己不会担任《崛起》的制作人，仅仅只会挂名监制，不少玩家因此被浇了一盆冷水。回想MGS4中雷电挥舞武士刀、乱射手里剑的一幕幕超人化演出，这款游戏会不会最后变成一款《潜龙谍影——忍者龙剑传》呢？P

英文名：Metal Gear Solid：Rising　本刊译名：潜龙谍影——崛起　游戏类型：动作
制作：KONAMI　发行：KONAMI　期待度：★★★★





恐怖游戏中出现人类敌人是大煞风景的行为，这大概就是《F.E.A.R. 2》不是很"Fear"的原因吧。《艾伦·威克》中玩家要面对的敌人正是黑暗，黑暗控制着人类、动物，甚至是没有生命的交通工具来攻击Wake

艾伦·威克

预计发售日：2010年第一季度

■黑暗、手电、大雾，虚拟和现实无法分辨，但这里不是寂静岭！

新概念心理惊悚游戏《艾伦·威克》的上一次展示还是在两年前，后来游戏没有任何一点消息公布，玩家们甚至猜测这款游戏已经取消。进入2009年，《艾伦·威克》首先发布了一个内容含糊的预告片，再就是在此次E3上带来了一个长度为20分钟左右的Demo，人们期望《马克思·佩恩》的制作组能再次一鸣惊人。

剧情推进方式

根据我们之前的了解，Wake是一名善写心理悬念小说的畅销书作家。在一次度假中，他的女伴Alice神秘失踪。Wake通过调查发现，绑架Alice的不是别人，而是自己所撰写的惊悚小说手稿！并且手稿所描绘的事件、场景，总是在每次夜幕来临之后与自己遭遇。在演示中，Wake读着自己曾写过的一名男人被枪杀的剧情，不久之后，他就发现自己笔下所描绘的事件在自己眼前上演。拯救Alice的唯一方法，就是在整个小镇以及周边区域找到失落的手稿。游戏与其说是一部《寂静岭》式的恐怖电影，不如说是一部电视剧：游戏由18至20个长度约为20分钟左右的关卡组成。每集结束时，都会以悬念方式收尾，在下集开始前，则会出现前情回顾，这种剧情过渡方式，在次世代版的《鬼屋魔影》中已经得到了充分的运用。

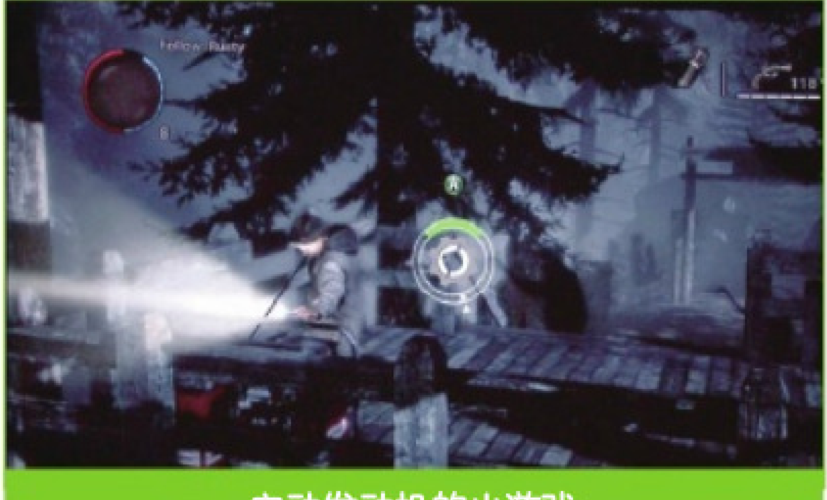
同黑暗战斗

《艾伦·威克》中玩家要面对的敌人正是黑暗，黑暗控制着人类、动物，甚至是没有生命的交通工具来攻击Wake。Wake的战术，是使用亮光来去除这些"敌人"身上的黑暗护盾，然后使用枪械和近战武器去攻击其本体。光线是Wake最重要的生存资源，这和Fisher大叔越黑暗越安全正好相反。

一支手电筒当然不能保证自己的安全，Wake需要找到并打开场景中的人造光源。Demo中就出现了Wake启动发动机的小游戏，他还需寻找诸如保险丝、柴油这样的道具，因为它们同样可能制造光亮。凡是在有光线的地方，Wake会绝对安全，但在大多数的时间内，Wake都需要淹没在黑暗中，同看不见的敌人搏斗。



Wake是一名善写心理悬念小说的畅销书作家，但围绕他发生的怪事越来越多



启动发动机的小游戏



燃烧棒也可以确保安全

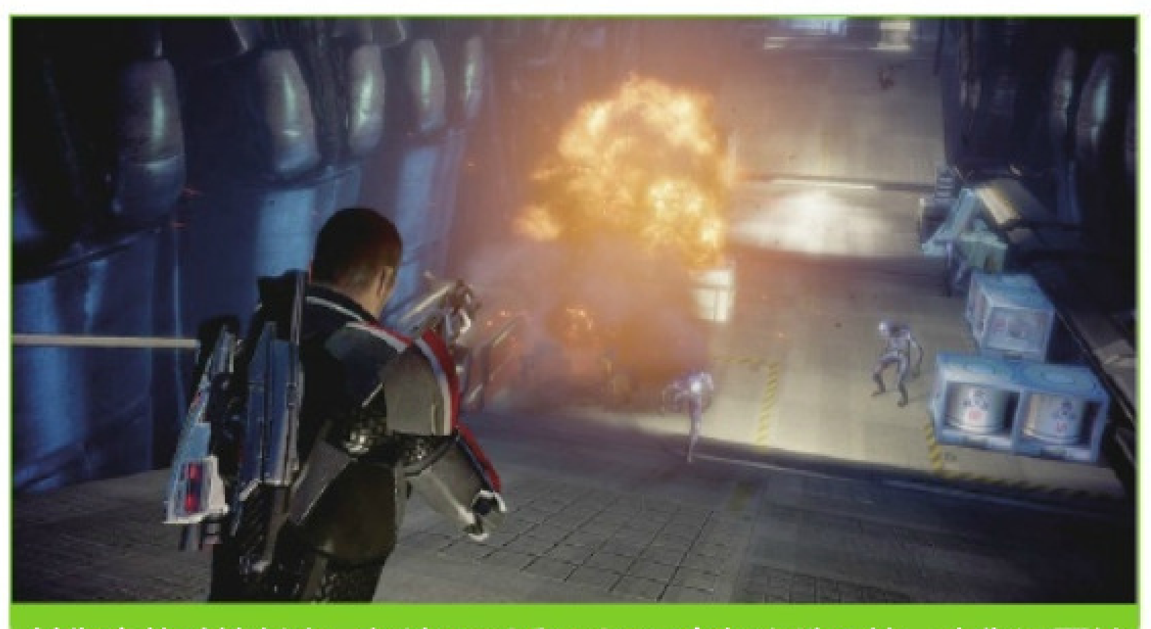
制作组在发布会上表示，Wake的手电筒是一种可升级道具。在同时面对多个敌人时，Wake还可亮出自己的"大规模杀伤性武器"——焰火棒，可同时消除敌人身上的黑暗护盾。游戏的战斗动作非常具有观赏性，毕竟Remedy的《马科斯·佩恩》以暴力美学著称，慢动作特效和镜头的调度让人赏心悦目。P

英文名： Alan Wake　**本刊译名：** 艾伦·威克　**游戏类型：** 射击
制作： Remedy Entertainment　**发行：** Microsoft Game Studios　**期待度：** ★★★★

质量效应2

预计发售日：2010年第一季度

■尽管还是RPG，但看上去比前作更加ACT化。



前作中的贴墙射击已经让RPG和ACT玩家都大跌眼镜，本作还要继续强化游戏的动作成分，尽管它们不可能与RPG的核心产生冲突

在E3的微软发布会上，除了《光环3》的资料片ODST正式公布，还揭示了一款系列的神秘新作——《光环——致远星之役》（Halo：Reach）。它并不是《光环3》的另一个资料片，也不是传说中的《光环4》，从Logo图案以及故事的时间线来说，它更像是《光环0》。

《致远星之役》将是第一款以Eric Nylund撰写的《光环》官方小说为蓝本改编的FPS作品，它的故事发生在游戏初代故事之前，告别了熟悉的丰饶星（Harvest），作者将带领我们回到斯巴达计划的起点——致远星（Reach），我们将亲历它的毁灭,幸存的斯巴达们依然在致远星上做着最后的抵抗，这也是本作的故事。

早在6月1日游戏公布前，Bungie的官方论坛中就出现了“Halo：Reach”子论坛，但很快就被删除，很多玩家纷纷猜测，这款游戏会不会像已经推出的描述丰饶星战役的《光环战争》那样是一款策略游戏。但在第二天进行的微软发布会上，Bungie表示Reach将会和系列的所有正篇作品一样，是一款FPS游戏。发布会上Reach公布了一张概念图，对第一和第三部官方小说熟悉的玩家，可以通过画面中央5名斯巴达战士的轮廓来判断出他们究竟是谁。此外还有一段预告片，一段长镜头从轨道上表现了致远星毁灭的全过程，伴随有星球上人类的无线电对话。从一开始的迟疑到恐惧，直到整个通话的中断，留给人们对这个地狱星球的无限联想。

制作人Joe Staten表示，在9月发售的ODST中，会附赠有一段Reach的试玩，届时我们可以了解到这款游戏的真实面目。P



实际游戏画面，很好的瞄准射击

英文名：Mass Effect 2　本刊译名：质量效应2　游戏类型：角色扮演
制作：BioWare　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

战地双雄——第四十日

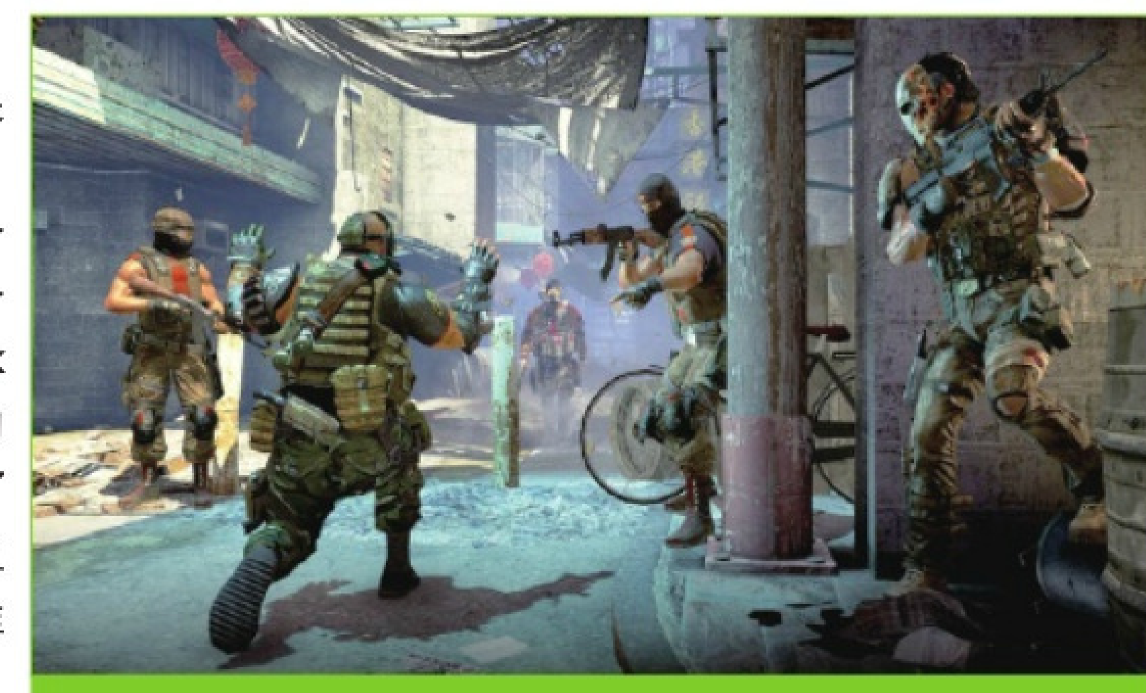
预计发售日：未定

■Salem和Rios又回来了，现在这两名雇佣兵的战术更加阴险毒辣。

在《战争机器》掀起“掩体控”流动作射击游戏风潮之后，诞生了无数的效仿者。两年前EA推出的《战地双雄》在射击手感和关卡设计上存在不少硬伤，但凭借设计成熟的双人合作系统，也赢得了不少射击游戏玩家的青睐。本次E3大展的EA发布会上公布了游戏的续作，前作中的两名“断臂”雇佣兵——Salem和Rios将会在新作中大干一场。

瞬间制服3个敌人，无论敌我都没有出现任何伤亡，这张截图是否在暗示本作中可以有更多让敌人失去作战能力的方法？

新作不再是一个关卡对应一个任务地点，整个游戏中只会出现4个战区，每个战区由数个任务组成。制作人Alex Hutchinson介绍，新作的场景构造将体现出2007年以手持拍摄方式描绘纽约被巨型怪兽毁灭的灾难电影——《末世凶煞》（Cloverfield）的风格，让玩家体验到“眼前一切可能随时化为灰烬”的压迫感。就一段发生在东方某都市中的视频来看，两名角色在大街上搜索敌人，忽然左侧的一栋燃烧的大楼发生了坍塌，转眼之间就化为一片废墟，视觉效果极为震撼。看来本作要向《使命召唤》系列学习，注重战场气氛的营造了。



1P诈降，2P在拐角处偷袭敌人，相当阴险的战术

拿人钱财、替人消灾的雇佣兵，自然无视军纪和道德。在新作中会出现大量的平民，交火中会在战场中四散奔逃，玩家可以用子弹来“勒令”他们朝着敌人的掩体处奔跑，以人肉盾牌来干扰敌人的火力。你也可以拯救他们，但并非是出于人道主义关怀，而是拯救平民可以得到酬金，以在关卡结束后购买武器。此外还可以在敌人面前诈降，然后趁其不备拔枪攻击，令人不齿的战术将在游戏中大放异彩。P

英文名：Army of Two：The 40th Day　本刊译名：战地双雄——第四十日　游戏类型：射击
制作：EA Montreal　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

RAC对于普通玩家而言具有一定的专业门槛，而为了赢得“菜鸟”们认可而降低门槛，又会导致核心玩家的非议。为此，Forza3在整体依然走高端路线的同时，还加入了很多适合新手的设计

极限竞速3

预计发售日：2009年9月

■毋需多言，赶快跳入座舱吧！

在此次的微软发布会上，Turn 10工作室宣布了用来阻击GT5的大作——《极限竞速3》，与其他小组不同的是，制作人并没有在宣传游戏特性上浪费太多的口舌，而是用一台拥有3个显示器的豪华模拟座舱，来让现场观众亲身体验了这款游戏在技术上的进化。

“菜鸟”也能玩

Forza3收录有超过400辆来自重量级厂商的汽车，包括古董车、SUV和迷你车型，据说每辆车模型所使用的多边形数量将超过前作10倍。Demo中收录的品牌包括兰博基尼、法拉利、福特、梅特塞斯、阿斯顿·马丁和保时捷。不仅仅是外观，车内视角的构造也力求精致。如果与Demo所展示的这辆栩栩如生的亮红色奥迪R8 V10的亲密接触都无法让你心动的话，那么只能说，RAC游戏并不适合你。



Forza3的展示会上并没有使用太多华丽的辞藻，一切都是靠事实来说话

Demo中出现的Camino Viejo赛道也在场景的构造上下足了功夫，整个游戏稳定的运行在60帧。与GT5车辆最大的不同在于，除了对物理性的模拟以外，Farza3还将包括真实的损毁模型，虽然一辆接一辆的保时捷被撞得支离破碎并不是每一个车迷所乐意看到的。

RAC对于普通玩家而言具有一定的专业门槛，而为了赢得“菜鸟”们认可而降低门槛，又会导致核心玩家的非议。为此，Forza3在整体依然走高端路线的同时，还加入了很多适合新手的设计。打开驾驶辅助模式（区别于自动档驾驶），从来没有接触过赛车游戏的玩家，也可以用LS摇杆和加速键来完成驾驶，而关闭辅助模式，每一辆赛车的操控特性都会非常精确地传递到玩家手中。玩家在驾驶中犯错后，可以像《波斯王子——时之砂》中的时光倒流特技那样，将汽车“倒带”到10～15秒之前的位置，让玩家从刚才错误的操作中吸取教训。



启动发动机的小游戏



阿迪顿·马丁DBS登场

模拟真实的职业赛手

本作的职业生涯模式采用了日历制，系统会自动分析玩家喜爱的汽车类型、技术特征和当前的等级，选择最适合玩家参加的赛事供玩家在自己的职业旅途中迈进。

赛车运动除了机械的较量以外，更是赛手之间的斗智斗勇，Forza3第一次在RAC类型游戏中引入了“人车分离”的概念，一辆AI控制的“蝰蛇”并不代表它一定会率先冲到终点。赛手的等级会直接影响到汽车的表现，玩家也可以在比赛过程中对那些技术等级较低的选手采取一定的压迫式战术，迫使他们犯错。

英文名：Forza Motorsport 3　本刊译名：极限竞速3　游戏类型：竞速　制作：Turn 10
发行：Microsoft Game Studios　期待度：★★★★

僵尸启示录

预计发售日：未定

■僵尸肆意作祟，55天生存大考验……


游戏场景的渲染宏大，画面颇为血腥暴力

早在之前的KONAMI Gamers Night 2009上，一款名为《僵尸启示录》的僵尸题材射击类游戏就受到了玩家的广泛关注。在一个被病毒感染的城市中，玩家需要与其他同伴们一起渡过这可怕的55天，同时还要尽可能多地拯救生存者。

在这款射击游戏中，玩家的主要目的就是活下来。除了要依靠身边的其他3位队友，各类的杀伤性武器也不可或缺。武器涉及了同类游戏中屡次出现的步枪、火焰喷射器等，此外你还可以操控切割电锯、C4填充式炸弹这类大杀伤力的武器。游戏最多支持本地4人联机以及网络互动。

在2008年末，Valve公司曾抽空尝试新形态作品的研发，随后就诞生了《求生之路》。游戏提供单人的任务模式，同时也继承了《反恐精英》的多人联机功能。游戏过程体现的就是射杀成群僵尸的快感，《僵尸启示录》可以说和它如出一辙。同样的四主角设定，同样各具特色的队友和敌人。唯一不同的是视角，游戏开发者选择了一种类似RTS中上帝视角的角度给了玩家。好处是对周围的环境观察更容易，但肯定要减弱一些临场感。从E3的展示来看，早先设想的角色特性和配合却未能得以体现，看起来游戏中的同伴就好似“CS”中横冲直撞的BOTS。究竟《僵尸启示录》能否超越这款同类型的前作呢，可能除了画面等方面的改进外，加强游戏AI也是当前首要问题。P


威力强大的火焰喷射器一直都那么的粗暴有效


游戏界面除了记录分值外，还显示射杀数量

英文名：Zombie Apocalypse　本刊译名：僵尸启示录　游戏类型：动作
制作：KONAMI　发行：KONAMI　期待度：★★★★

战锤40000——太空陆战队

预计发售日：未定

■在严峻的黑暗的遥远的未来，只有战争……

不了解“战锤”背景设定的人可能会觉得很奇怪，为什么同样以此为名的游戏，类型从策略到在线角色扮演，差别如此之大，现在，新公布的《战锤40000——太空陆战队》又向前跨越一步，变成了充斥着激光炮火和战斗机器的ARPG。他们共同打着“战锤”的旗号，风格却又截然不同，而这一切主要是因为，它并非由同一个工作室开发完成，而其系统则同属于一家游戏公司——Game Workshop。


近身肉搏战便是特色

太空陆战队是“战锤”的桌面战棋游戏里一支虚构的军事组织，也是最受欢迎的势力之一，这是因为部队一般单兵做战能力强，拥有中上等的火力、近战格斗能力和比其他一般基本部队好得多的能量盔甲。太空陆战队受欢迎的原因还在于，《战锤40000》的新手套装里包括了他们。这次游戏的副标题和游戏主角选择他们，大概也有捧红明星人物的成分在里面。


大规模杀伤性武器被广泛使用

从E3中公布出的视频里，我们可以看到一队4人组的太空陆战队，他们在帝国的星球上降落并抵挡了一大群Ork（兽人，欧克蛮人，40000设定里一种小强般的真菌共生体）的进攻。战斗的感觉非常血腥，也非常像《三国无双》游戏里那种大密度遇敌的战斗。此外，科幻士兵们还可以利用他们自身的特殊能力投入战斗，这是与冷兵器无双的最大不同，也是目前最令人期待之处。但很明显，现在游戏还处于早期开发阶段，E3上没有发布日期，甚至连暗示都没有一点。

游戏的内容对我们来讲仍然还是个谜，但看起来动作场面快速、暴力、热血，相信在未来的几个月中还会有更多的消息发布。P

英文名：Warhammer 40000：Space Marine　本刊译名：战锤40000——太空陆战队
游戏类型：动作　制作：Relic　发行：THQ　期待度：★★★★

WET

预计发售日：2009年第三季度

■游戏画面有时会变成美式暴力漫画的风格……


女主角表情冷酷而身材惹火，如果本作获得好评，人气势必大涨

黑帮势力与美女主角，双枪加利刃，配合如同波斯王子式的飞檐走壁和Lara Croft的矫健身影，WET集成了如此多的流行要素，它将怎样把这些元素糅合起来？

似乎现在只要出现一款冷热兵器相结合的游戏，主角一旦为女性，就号称“女版《鬼泣》”。幸好，从目前的官方视频上，我们可以看到本作与其它的女版《鬼泣》相比还是有着较大的区别。

游戏的详细背景目前不甚明了，我们只知道女主角名为Rubi Malone。游戏中充满了吴宇森式的暴力美学，视频里频频出现飞身射击，慢镜头特写的场面，不禁让人联想到同样将这个系统作为卖点那些类似游戏。不过新作的主角也是近身格斗的佼佼者，使用冷兵器时并没有那么夸张的慢镜头效果，有着美式动作游戏的干净、利落。场景可以互动的地方有很多，不仅可以像波斯王子那样做出各种体操动作，还能以此触发各种效果来击杀敌人。

除此之外，我们看到一个很鲜明的特点，游戏画面有时会变成美式暴力漫画的风格，用红、黑、白三色勾勒出一种极富夸张的效果，给人较强的视觉冲击力。

这种画面风格又不得不让人联想到当年PS2的另类游戏《杀手7》。你看，每个特点都有相应的游戏对号入座，但没有任何一款游戏将它们结合起来，这一点，WET做到了。


官方演示视频中的一段，Rubi在汽车之间矫健地跳来跳去，并干掉她的敌人——至少动作捕捉很好……


漫画效果的桥段

英文名：WET　本刊译名：（暂无）　游戏类型：动作　制作：Artificial Mind and Movement
发行：Bethesda Softworks　期待度：★★★★

除暴战警2

预计发售日：2009年第三季度

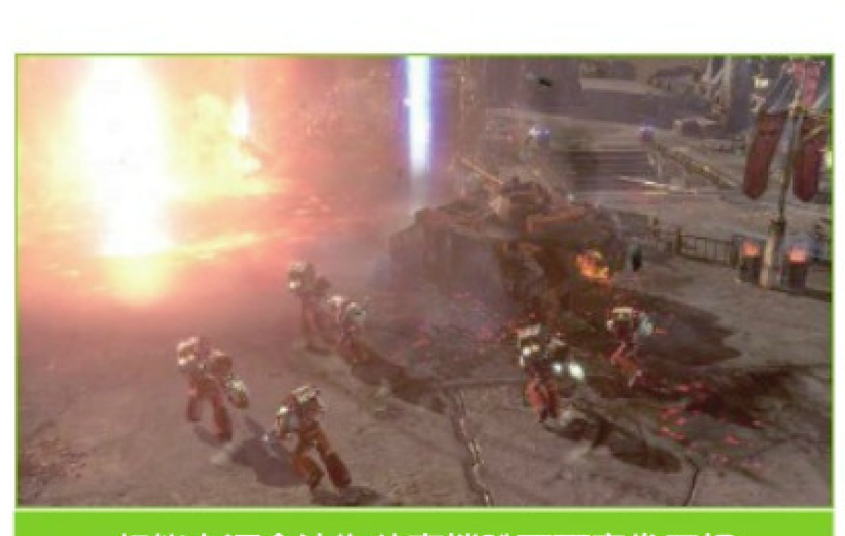
■官方CG里的信息十分有限，并且，很难看出与前作有什么区别。


画面风格还是标志性的3D卡通渲染，在多边形泛滥的今天，能给人一种比较独特的感受

GTA式的高自由度，立体化的城市，超能力的运用，独特的3D卡通渲染，当这些元素混合起来，似乎一切都与前作无异。可是，背后的光环不再，本作还能赢得多少目光？

《除暴战警》是GTA之父David Jones的Realtime World工作室开发，盛名之下的初代受到了很多玩家的关注。遗憾的是，微软认为，即便是GTA之父也没有打破“期望越大失望越大”的铁律。于是续作的开发工作交给了Ruffian Games——这是一家今年2月才创立的公司，这让续作的素质很难预料。

E3上关于本作的信息少之又少，只展示了一些初步的视频演示。前作是标准的“啥都能干”的GTA Like游戏，但玩家最喜欢的是其中的无尽跳跃和能量球收集的部分。为了让玩家在新作中有更多的事可干，制作组设计了一种能够将人类变成丧尸和怪物的瘟疫，以避免出现玩家在游戏后期无聊到只能扔汽车玩的状况。此外，为了更近一步改善前作耐玩度的问题，新作将大大强化多人联机部分。除最多支持16名玩家在线联机外，还对应4人的合作模式。这听起来很诱人，因为这个游戏的亮点就在于各种超能力，玩家可以向各种方向发展，以至于最后力大无穷，风驰电掣，枪法神准。但无论你怎样强大，面对一堆AI总是毫无乐趣的，如果新作能做好多人联机部分，游戏体验无疑会上升几个档次。


超能力还会让你从高楼跳下而毫发无损


视频最后以一场剧烈的爆炸结束

英文名：Crackdown 2　本刊译名：除暴战警2　游戏类型：动作
制作：Ruffian Games　发行：Microsoft Game Studios　期待度：★★★☆

尽管剧情在讲述方式和游戏的具体玩法都是全新的，但许多经典的名场面都会在游戏中一一再现，左上是Leon第一次进入警署的剧情，后来这位大叔变成了僵尸

生化危机——黑暗编年史

预计发售日：2009年第四季度

■换一个视角和平台，回到危机总爆发时的浣熊市。

在推出《生化危机——安布雷拉编年史》这部描述《生化危机》系列诸多角色外传的作品之后，Cavia Inc.马不停蹄地开始了《黑暗编年史》的制作。与前作不同的是，这是一款以《生化危机2》以及《维罗尼卡》时间线、人物为基础的作品。对Wii这个载体来说，它绝不是这两款游戏的复刻，至少换了一个全新的视角。

剧情推进方式

和《安布雷拉编年史》同样，《黑暗编年史》是一款以第一人称视角表现《生化危机2》和外传作品《维诺尼卡》的射击游戏。由于玩家们已经对这两部游戏的剧情非常熟悉，这里也就不再赘述了。需要指出的是，在上述两部游戏的原作中，所谓的双主角设定，实际上在全部流程中玩家都只能同时操作一名主角，显然Cavia Inc.认为这是不符合冒险氛围的。在《生化危机2》的复刻剧情中，玩家并非要像原作那样，用Leon和Claire去演绎平行时间中的两次剧情，而是以主视角方式操作Leon，Claire则在一旁作为AI控制的战友（也可以作为合作模式中的2P），即便与Claire暂时失散以后，Leon也可以跟系列的人气角色Ada Wong结伴而行，擦出爱情的火花，或者作为小女孩Sherry的拯救者。而在这款新作的《维罗尼卡》剧情中，Claire的同伴变成了Steve Burnside（Steve只在《维罗尼卡》中出场，后来为救Claire不幸受伤死去，但后来遗体被Wesker获得，听Wesker最后的台词，或许在以后的作品中会以其他的形态继续登场。不知道《黑暗编年史》中会如何演绎这段情节）。在极地流程中，她还会跟随哥哥Chris一道，捣毁维罗尼卡计划。

同黑暗战斗

由于RE5已经完全偏离了“生化”系列恐怖冒险的主题，CAPCOM决定在这款Wii版外传作品中略微搞出一点风格的回归。Wii的机能决定了这不是一个适合表现FPS的平台，但其独特的体感式控制方式，又使得射击体验更具有临场感。制作组希望借助镜头来表现出人物置身极端环境之下的情绪变化，只是有3D游戏眩晕症的玩家，不知道还能不能坚持到最后。


暴君老爷登场了，你敢在这么近的距离内用手枪慢慢射它吗？


与Claire一道合作


比起前作，似乎画面效果有所提升

事实上，从制作组公布的这些截图上，我们可以找回很多记忆中的感动——这正是CAPCOM不断炒着冷饭，却有Fans哭着喊着大声叫好的情结所在。

英文名：Resident Evil：The Darkside Chronicles　本刊译名：生化危机——黑暗编年史
游戏类型：射击　制作：Cavia Inc.　发行：CAPCOM　期待度：★★★★

新超级马里奥兄弟

预计发售日：2009年9月

■在回归游戏本源且乐趣无限这个问题上，任天堂又一次赢了。



画面还是一如既往地鲜艳明快，充满了童趣。如果4名角色相距较近，镜头也会随之拉近，展现更多的细节

家喻户晓的马里奥新作又重新回到了横板平台动作，尽管任天堂在同期还公布了完全3D的《超级马里奥——银河2》，不过已经没有了当初给人的震撼力，反倒是这个可支持4人同乐的“新马里奥”赚取了不少眼球。

游戏提供了4位角色——马里奥、路易、两个不同颜色的香菇人（Toad），从视频里我们可以看到单人过关、双人合作、4人同乐等不同模式。马里奥大叔童心仍然未泯，这次又习得了新能力——一个酷似多拉A梦口袋里的竹蜻蜓出现在马里奥大叔的头顶。攻击手段丰富了很多，目前可知有一种冰冻效果的子弹，可以将敌人冻在半空中，从而作为踏板助我们跳过一些大型沟壑或吃到平时够不着的金币。不过从试玩来看，4名角色在操作和能力上并没有太大不同。

合作在游戏里有着举足轻重的地位，一个很明显的例子就是当遇到某些机关时，我们要将同伴举过头顶才能顺利通过。

本作的场景跨度相当之大，从海底到天空，从雪原到沙漠，都留下了马里奥和他朋友的足迹。新作保留了一些向FC版初代《超级马里奥》致敬的地方，从第一关开始，一些砖块及道具位置就与初代无异，只是多人合作赋予了这些场景新的生命力。我们向来不必担心任天堂对于关卡的设计能力，相信这次新老玩家都会从中得到自己的乐趣。



机关相当复杂，你可以陷害其他玩家了



耀西也有出场，只不过是被人骑

英文名：New Super Mario Bros.Wii　本刊译名：新超级马里奥兄弟　游戏类型：动作
制作：Nintendo EAD　发行：Nintendo　期待度：★★★★

疯狂兔子回家

预计发售日：2009年第四季度

■疯兔已经让你审美疲劳？是该雷曼式的经典风格再次回归了……



《疯狂兔子回家》在E3场馆外堆了一座废品山做宣传

兔子，又是兔子。欢乐的大冒险也即将展开。不过这次不同的是，兔子们终于要“回家”了。在本次E3大展上Ubisoft放出了冒险的相关消息，现在可以肯定的是游戏将继续延续系列的恶搞风格，这群打算攻占地球、消灭人类的贱兔们又不知道要搞出什么乱子了。

在这由疯狂兔子独挑大梁的爆笑冒险旅程中，玩家将总共可操控2只疯兔，利用购物车往来于城市之间，尽享高速穿梭所带来的快感。同时满眼的商品也无时无刻不在刺激着玩家脑中的购物神经，收集大大小小的人类物品，想尽办法建立比天更高的杂物天梯，以便让疯狂兔子可以返回月球老家。

为了能尽可能多地收集杂物，游戏中玩家可以通过15个小游戏，让人类社会陷入麻烦之中，包括超市疯狂洗劫，或是在机场中肆意飞驰，甚至于海湾上追逐，以各种独特的方式探索世界每个角落。通过完成各种任务，来让兔子们在市区内横冲直撞，伺机夺取杂物。

开发游戏的蒙彼利埃工作室创意主管Jacques Exertier曾透露，游戏最初的设想来源于早期的《超级马里奥——银河》。一群邪恶的兔子们操控着购物车，从世界各个角落抢夺人类的杂物，这种幽默的风格也令这款游戏给人崭新的感觉。为了能够让这群兔子们在城市中自由奔走，玩家还必须学会如何将购物车转化为马里奥的赛车。跳跃、滑行、漂浮、碰撞，炫酷的动作、疯癫的游戏人物，以及华丽的游戏场景，这次主角虽然还是兔子，但游戏的方式肯定有很大的不同了。



驾驶着购物车的兔子们



邪恶的兔子连警察也束手无策

英文名：Rabbids Go Home　本刊译名：疯狂兔子回家　游戏类型：动作
制作：Ubisoft Montpellie　发行：Ubisoft　期待度：★★★★

塞尔达传说——灵魂轨迹

预计发售日：
2009年9月

■旷野上传来的火车汽笛声，将你再次带入充满乐趣的童话世界。


在火车上依然是标准的DS显示方式，上屏为地图，下图为场景

伴着悠扬的竖笛声，Link又开始了他的新冒险。在保留了前作迷人的艺术风格与解谜要素前提下，加入了更多更加有趣的元素。它无时无刻透露着一种隐隐的炫耀——仿佛只有任天堂，才会将NDS的特性发挥得如此淋漓尽致。

如果说《暗黑破坏神》是PC上的ARPG代表作，那么《塞尔达传说》系列便是家用机上ARPG的标志性作品。该系列向来以简单爽快的操作，生动有趣的谜题获得了媒体与玩家的双重肯定。当然，这款作品也不例外。

本作与之前的《幻影沙漏》有着很多异曲同工之处，交通工具仍然会有，只不过由船变成了火车。而且你的旅途不再枯燥，敌人出现后，玩家可用火车上装备的大炮将他们打退。Link在冒险旅途中并非孤身一人，搭档由前作的高隆族小孩变为了本作中的风之神殿守卫者，全身遍布刀枪不入的盔甲。他不仅可以跟林克协同作战，吸引仇恨，玩家们还可以利用盔甲可以反射物体的特性来解开一些谜题，又或者像视频里所演示的那样，对这位搭档进行双线操作，用触笔画出一条路线，躲在盔甲身后来通过一些危险区域。


用触笔画一条线，铁甲就会义无反顾冲上去


身形巨大的Boss动不动就贯穿上下屏幕

总之，虽然场景简单，但谜题似乎总能取之不尽，这是这一款游戏和DS平台成功的法宝之一。P

英文名：The Legend of Zelda：Spirit Tracks　本刊译名：塞尔达传说——灵魂轨迹　游戏类型：动作
制作：Nintendo EAD　发行：Nintendo　期待度：★★★★

披头士——摇滚乐队

预计发售日：
未定

■10年的辉煌，永恒的甲壳虫……

随着披头士的名曲Day Tripper在E3会场响起，微软新闻发布会也即此拉开帷幕。无论是披头士乐队在现场的营造出的气氛，还是华丽的开场动画都近乎无可挑剔的地步，也许你不是Beatles饭，但恐怕也很难拒绝它。


游戏画面非常充实丰富


演出的场景多变，风格迥异

从成立到解散，披头士乐队整整经历了10年的光辉时间。作为音乐文化的革命者，他们刷新了唱片界的纪录，成为了英国文化的商标。而在游戏中，操纵者则可以扮演披头士中的人物，随着游戏进入当年披头士乐队演出的若干地点。想象一下，当在你置身于著名的利物浦Cavern Club，依照屏幕上显示的不同颜色的音符进行弹奏，演绎着一幕幕过去曾经辉煌的画面，这是何等的兴奋？如果你跟不上，或是弹错了，对不起，那你的麻烦可大了。如果错的次数太多，你将被群众嘘下舞台。

玩家可以跟随披头士一起回味经典的演出

这款游戏还具备卡拉OK的部分功能，可让玩家通过电脑操控乐器，演奏主音吉他、贝斯吉他和打击乐器等，从而随着游戏一起互动。展出当天，原披头士成员Paul Mccartney和Ringo Starr还公布了游戏中45首曲目中的10首，包括Taxman、I Am the Walrus等。除此之外，微软还宣布游戏上市后将继续发布单曲和专辑下载包，第一张专辑将是Abbey Road，不过没有透露其价格。P

英文名：The Beatles: Rock Band　本刊译名：披头士——摇滚乐队
游戏类型：音乐　制作：Harmonix Music　发行：MTV Games　期待度：★★★★

潜龙谍影——和平使者

预计发售日：
2010年

■真正的MGS3正篇续作是《和平使者》，尽管它属于PSP。


本作中我们将第三次扮演Big Boss，经过MGS3、MGS4和《掌上行动》之后，这一先前的大反派已经被彻底洗白


看来游戏会取消利用迷彩潜入的机制


如果这时耐力槽用完的话……

尽管KONAMI在E3发布会上宣布了Xbox 360平台上将会推出的《潜龙谍影——崛起》，但是它并不是MGS的正篇续作，更不是小岛秀夫的手笔。但随后公布的PSP版《潜龙谍影——和平使者》将由小岛组原班人马制作，并且自己会亲自编写剧本和担纲主设计。

本作将会带领玩家们回到1974年，也就是“食蛇者行动”10年之后，《掌上行动》4年之后。此时的美苏两方为了保证对等毁灭而大肆进行军备扩充。在哥斯达黎加，一群不明力量从加勒比海登陆，并迅速部署了大批的军队，还使用核武器来威胁世界和平（预告片结尾的新型合金装备可能也是游戏的副标题所指）。Big Boss和后来组成“世外天堂”军队的雇佣兵组织——Militaires Sans Frontières随后赶到了这里，准备制止这场浩劫。相信作为一款前传，在《掌上行动》已经交代了Big Boss叛变美国政府的动机之后，《和平使者》将补充交代“世外天堂”创立的全过程。

《和平使者》还使用了MGS4新增加的CQC动作及警报/回避系统。在预告片结尾，Big Boss用一个纸箱掩护自己前进，但屏幕一侧又冒出一个“长着脚”的纸箱与自己撞到了一起，发出的声响惊动了一名小兵。正当他准备发出警报时，两个Big Boss扔掉纸箱将其合力制服。小岛表示，这是游戏多人模式的概念，本作将支持4人无线互联。

英文名：Metal Gear Solid：Peace Walker　本刊译名：潜龙谍影——和平使者　游戏类型：动作
制作：Kojima Productions　发行：KONAMIt　期待度：★★★★

刀魂——破碎命运

预计发售日：
2009年第三季度

■家用机手柄已经很难玩转街机格斗游戏，那么小小的PSP呢？

画面华丽的次世代3D格斗游戏移植到PSP平台，还有《战神》系列主角Kratos助阵，《刀魂》PSP版光靠这两个卖点，就足以吸引掌机玩家的眼球。


Kratos应该是一个远程攻击型的角色


不知PSP机能下的MM会不会浑身锯齿


没超能力、没特殊装备、不许使用QTE……

Demo中出现了8名可选角色，分别是Siegfried、Hilde、Mitsurugi、Cassandra、Nightmare、Raphael、Astaroth和Maxi，制作组表示尽管掌机平台的机能有限，但玩家的可选角色总数将绝不缩水，正式版中的登场人物为20人，此外还有两名新角色的登场。

第一个当然就是在奥林匹亚山上在与众神厮杀的闲暇，又乱入至《刀魂》世界中同世界顶尖刀剑格斗高手一决雌雄的奎爷了，他使用了《战神》初代的形象，这也就意味着尽管他后来成为了战神，在被宙斯夺取神力之后，又获得了泰坦一族的眷顾，但在游戏中只是一个普通角色。此外在一张截图中，Kratos并没有使用混沌之刃，而是奥林匹亚之刃，这是否意味着他可在武器的选择上搞特殊化？另一名角色是Dampierre，一个使用两支‘拳刃’作为武器的战士。针对PSP平台的特点，游戏在操作上进行了一些优化。考虑使用十字键来控制3D格斗游戏中人物的移动非常困难，方向操控被分配到摇杆上。右侧4个键分别对应横斩、竖劈、脚踢和防守功能，L、R键分别对应两个键的组合动作。

英文名：Gran Turismo 5　本刊译名：GT赛车5　游戏类型：竞速　制作：Polyphony Digital
发行：SCEA　期待度：★★★★

刺客信条——血统

预计发售日：
2009年第三季度

■《血统》将是联系《刺客信条》一代和二代的纽带，你会了解一些正作之外的故事。


画面显然已经达到PSP的极限

以美女制作人和华丽画面引人注目的《刺客信条》，可谓是2008年Ubisoft的一声惊“雷”。除了制作组之前宣传的几个要素以外，这款游戏更像是一个技术引擎的演示。

在《刺客信条 II》中，蒙特利尔工作室已经更换了制作人，并且开始尝试听起来更为玄妙的“人群潜入”机制。但在二代推出前，蒙特利尔工作室出人意料地决定在PSP平台上推出一款《刺客信条》，目前来看，它应该就是一代的移植版。

限于PSP的机能，《血统》的画面看上去要简陋了许多，但这个变化对《刺客信条》而言并不是什么坏事，起码街上怪叔叔们数量的减少，可以让设计人员将更多的精力运用在如何让玩家完成惊心动魄的暗杀上，而不是总以“高调”的方式，在刺杀行动开始时高举屠刀奔向目标，将大量的流程浪费在与怪叔叔们擦肩而过，或者攀爬并无太大意义的高塔，进行各种和主线联系不大的附加任务上。

就截图的质量来看，《血统》的美工还是保持了蒙特利尔工作室一贯的高水准，堪称PSP目前为止画面最为华丽的游戏之一。

除了原作中的主角Altair以外，游戏的故事线还会补充更多关于Desmond Miles的剧情，是的，也许你差点忘了，他就是那个被捆在圣殿骑士实验室回放记忆的倒霉蛋。此外制作组希望《血统》能够作为联系《刺客信条》一代和二代的纽带，玩家还可以提前在PSP版中操作二代中的主角Ezio Auditore de Firenze，结合游戏的副标题，这似乎在暗示这3个角色拥有相同的血脉。P


瑞奇的大扳手此次在Boss战中的作用极大

英文名：Assassin's Creed：Bloodlines　本刊译名：刺客信条——血统　游戏类型：动作
制作：Ubisoft Mentreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★

寂静岭——记忆碎片

预计发售日：
2010年

■Harry Mason再度在寂静岭寻女，大雾、怪物和黑暗依然在，不过Harry也有了新玩意。

《寂静岭——记忆碎片》最早是作为《寂静岭》电影版的改编游戏制作的，考虑到电影设定与游戏之间的冲突，不久之后确定作为游戏初代的复刻版投入开发，名称为《寂静岭——罪恶起源》，但与后来PSP上推出的第一款SH作品《起源》的名字产生了重合，最终采用了现在的副标题。


比起前作，似乎画面效果有所提升

与原版相比，《记忆碎片》的场景会随着玩家的行为而出现动态变化，初代中无法进入的区域，在重制版中都会留下打开它们的钥匙和道具。在角色方面，玩家与NPC的互动可以影响到他们对主角的态度以及自身的某些变化，制作组甚至暗示玩家可以改变一些NPC的最终命运，这不禁让人想到了当年无数玩家希望拯救的护士Lisa Garland，不知道在新作中能否改变其红颜薄命的结局。

“整容”后的Harry更具有绅士风度，而女警的身材也是越来越好了



谜题进化，Harry也装备有可拍照手机

Harry在新作中多出了一部手机，他可以用它来接收来自幸存者的短信、电话，还可以用它来进行道具、日志文件管理，拨打特定电话及拍摄照片，听上去与GTA4中的手机功能倒是有点像。手机也是一项重要的解谜道具，其拍照功能提供的镜头缩放能够让Harry看到远景中隐藏的更多秘密，还可以在特定场合用来观察肉眼无法看到的信息。

这款游戏预定登陆Wii、PSP和PS2平台，尚不知机能和玩法差异极大的几个平台之间游戏版本是否会有差异。P

英文名：Silent Hill：Shattered Memories　本刊译名：寂静岭——记忆碎片　游戏类型：动作
制作：Climax Group　发行：KONAMI　期待度：★★★★



FIFA 10

预计发售日：2009年10月2日

■经历连年好评后，FIFA 10能否捅破最后的窗户纸？

经过FIFA 08、UEFA 08和FIFA 09三作脱胎换骨的进化，任何一名足球游戏玩家都不会对FIFA 10选择无视（当然大多数人仍旧有所保留）。在EA发布会上，制作人David Rutter为球迷玩家带来了FIFA的最新作品，预计会在今年的10月同我们见面。

盘带方式大进化

新作会充分发挥游戏机上摇杆的作用。按照制作人的说法，球员不再仅能进行8个方向的变向，而是可以根据摇杆的细微输入方向，进行360度方向任何角度的变向（这似乎表明，变相的能力和动作的硬直时间会根据球员的技术水平变化，否则真的非常“梅西”），这会给喜爱盘带的玩家带来更多施展自己技艺的空间。以往在面对两个防守队员时很难实现正面突破，现在，玩家可以像那些“在火柴盒上跳芭蕾”的技术型球员那样，在方寸的空间内寻求突破的可能性。

球员更加人性化

从演示视频来看，FIFA 10的场上队员看上去与前作相比要“懒”，不再是满场飞奔，但更接近真实比赛的节奏。Rutter表示，这是新作中专门针对球员在球场上积极性个体差异而做出的动态调整，能够做到全场比赛都始终不停奔跑的球员是不存在的。在无法直接参与进攻的情况下，绝大多数球员都不会浪费体能，而一旦嗅出本队进攻机会之后迅速从静转入动的意识，也是一般球员与一流球员之间的区别，这种因扎吉式的区别，会在FIFA 10中反应出来。

制作人认为，FIFA系列的无球跑位系统已经非常成熟，由于引入了积极性系统，新作的玩家不可能将撕开对手防线全部寄托在LB键（这里以Xbox 360手柄为例）上，即便玩家对着一名球员按LB键，他也可能因为积极性不高或者体


FIFA 10的球员看上去更加的顺眼，肌肉的质感、身体的比例和神态堪称完美


起跳的动作更加舒展

FIFA的经理模式可玩性已非常高

警觉性系统，能够让队员在处理球之前根据场上的形势来选择最合适的技术动作。在没有威胁的情况下，球员在接高球的过程中，会用胸部停下来，再卸到地面耐心的寻找出球线路；而在紧逼的情况下，高等级的球员就会使用更加简练实用的小技术来处理球。

和往年一样，FIFA 10所展示的这些新性能看起来都很吸引人，问题是看它们是否能足够聪明地结合比赛。过去两年，也有很多玩家慕名从“实况”阵营叛逃而来，几天之后又撤退而去，但愿今年不会这样。此外，这款游戏的PC版尚不确定是否与Xbox 360和PS3共版，这大概才是PC玩家最关心的问题。

英文名：FIFA 10　本刊译名：FIFA 10　游戏类型：体育
制作：EA Canada　发行：EA Sports　期待度：★★★★

针对前作被广泛批评的设计，KONAMI在发布会上也给出了限期整改方案：AI大幅加强，希望我们不要再看到前作中要传球无人接应、百分之百可以传到位的球却传给对方、下底后对方禁区内始终找不到自己人等等等等令人发指的人工智能表现；改进后的联机系统和联机模式；改进的大师联赛和绿茵传奇模式，允许玩家征战更多的赛季

职业进化足球2010

预计发售日：2009年10月23日

■有多少进化可以重来？至少E3上的演示让我们无法对PES的新作保持乐观。

《职业进化足球》（以下简称PES）进入次世代之后放慢了进化的步伐，最近两年一直呈现倒退的趋势。KONAMI保证PES2010将作出重大改变（貌似去年E3上也有类似的承诺），但在E3发布会上低调的KONAMI连试玩片段都没有发布，只公布了一段CG，这应该就是正式版的开场动画。

图像继续进化？

KONAMI表示，本作将使用高质量的动作捕捉数据，以此将原本场上一个个动作生硬、跑步姿势怪异的机器人球员全部“红牌罚下”。皮肤纹理、雨战泥污、出汗效果乃至头发飘动的效果，都会在新作中出现，据说在即时回放（这是相对FIFA 09的优势之一）中玩家还可以看到更多惊人的特效。



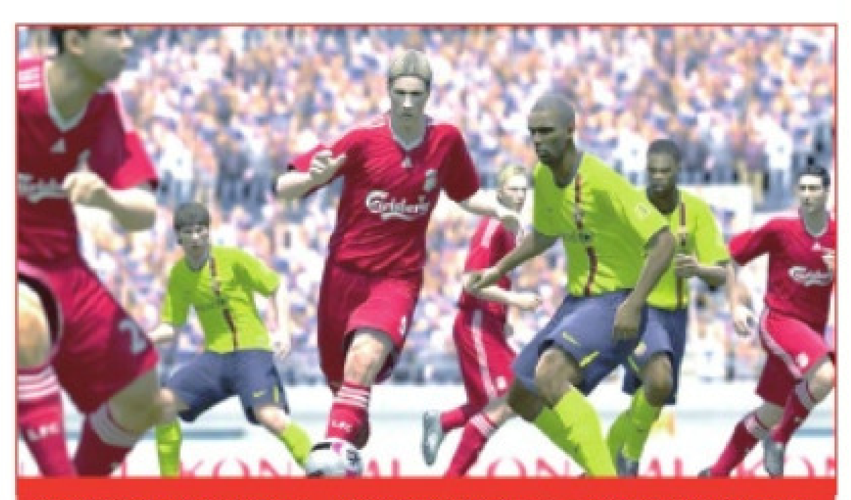
梅西仍旧是新作的代言人，可以预测他和他的巴塞罗那也仍旧是新一代中的超强球队

游戏模式方面的承诺

针对前作被广泛批评的设计，KONAMI在发布会上也给出了限期整改方案：AI大幅加强，希望我们不要再看到前作中要传球无人接应、百分之百可以传到位的球却传给对方、下底后对方禁区内始终找不到自己人等等等等令人发指的人工智能表现；改进后的联机系统和联机模式；改进的大师联赛和绿茵传奇模式，允许玩家征战更多的赛季。

不管实况的玩家如何不屑，FIFA 09的一些设计的确是值得借鉴的，比如颇有新意的的战术定制系统。它通过对球队传、接、控、射各种倾向的微调，组合出了千变万化的打发，并能初步模拟出各种球风的特征。在PES2010中，KONAMI也决定加入类似的系统，但据说与FIFA 09的界面和调整方式有所不同。希望这个系统可以让最近几代PES越来越趋同的征战方式重新变得多样化起来。

目前尚不清楚本作的授权球队信息，由于KONAMI跟UEFA签定了长期协议，在本作中将继续出现冠军联赛，但由于与大俱乐部的授权协议均是一年一签，我们尚不知道阿森纳这样的球队会不会继续以“北伦敦”这种怪名字继续出现。



巴萨对阵利物浦，发售前的Demo里应该包括这两支球队

PES2009、2010中梅西的图像对比

PES2010预计发售日期为今年的10月，两大足球游戏的硬碰硬不可避免，但到截稿时为止，新作还没有公布任何像样的截图，这与FIFA 10的高调亮相还是形成了鲜明的对比。P

英文名：Pro Evolution Soccer 2010　本刊译名：职业进化足球2010　游戏类型：体育
制作：KCET　发行：KONAMI　期待度：★★★★

DiRT 2

《尘埃2》中仍然云集了全球最顶尖的短道拉力赛事，收录了百项知名赛事，从东京的涉谷赛道到新加入的伦敦巴特斯电站，制作组保证每一条赛道都将尽量做到尽善尽美。各式拉力名车，从苏巴鲁WRX STI到三菱Evo，也都纷纷登场

尘埃2

预计发售日：2009年9月8日

■《尘埃2》的制作组特别炫耀了本作的泥土飞溅效果，并更强调泥潭飞溅效果的真实感。

来自Codemasters的拉力赛车力作《科林·麦克雷——尘埃》获得了极大成功。续集已经单独命名为简单的《尘埃2》，不知是否传奇拉力车手科林·麦克雷不幸去世有关。本届E3上《尘埃2》也放出了可试玩版本，游戏仍继续追随科林·麦克雷的脚步，在世界各地巡回参加各项紧张刺激的拉力赛事。前作中令人惊异的画面效果还将得到进一步的提升，游戏的侧重点也将转向所谓的“运动生活方式”，新加入的职业生涯模式将会带来全新的赛车游戏体验。

尘埃！尘埃！

从游戏观感上，本作的比赛临场感有了不小的进步。改进后的引擎据称支持超过10万名现场观众，他们将对比赛的实时状况作出相应的反应，在玩家超车或失误时会发出或惊异或惋惜的呼声。视觉上，本作使用的EGO引擎的潜力获得了进一步挖掘，不管是车身建模还是光影效果都有了长足的进步，但游戏的秒帧数反而更加稳定，画面更加流畅，让人不得不佩服制作组的实力。不仅如此，赛车的物理效果也得到了增强，行驶在不同的路面上时，车辆的操控感绝不相同。游戏新加入了水塘路面，赛车全速冲过这些大量积水的路段时不光水花四溅，带来华丽的视觉效果，更是会对驾驶产生直接的影响。前作中已经有了雨赛，但远不如这些大水塘的视觉效果华丽。


新作的尘埃同样令人印象深刻



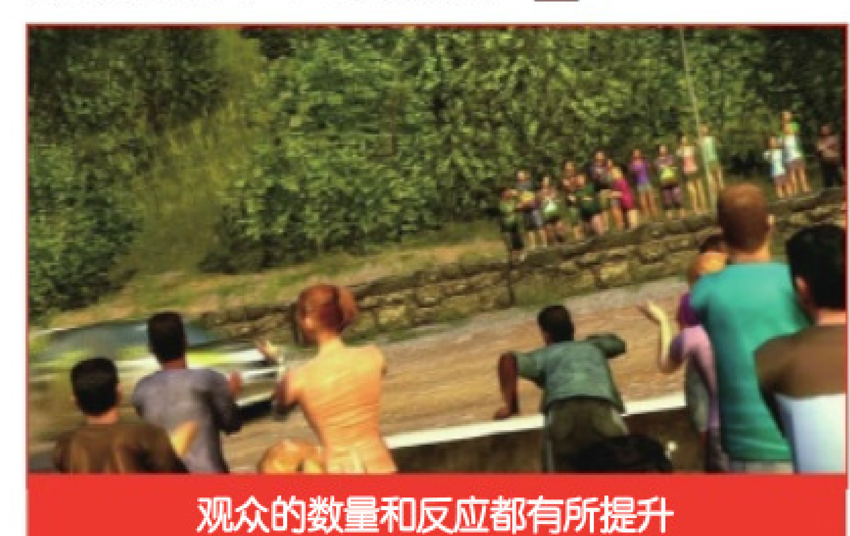
E3上的演示Demo

《尘埃2》的制作组特别炫耀了本作的泥土飞溅效果。相比起PS3平台上同样以泥土飞溅效果为卖点的《机车风暴2》（Motor Storm 2），《尘埃2》更强调泥潭飞溅效果的真实感。前作中赛车轮下飞扬的尘土几乎成了宣传片中的招牌，而本次在路面上加入了大泥潭之后，四溅的泥水将提供比飞沙走石更加真实更加华丽的视觉享受。

多人合作模式

《尘埃2》中仍然云集了全球最顶尖的短道拉力赛事，除了正统拉力赛事，《尘埃2》也支持在普通赛道上进行标准拉力赛。演示中出现过一条克罗地亚乡间赛道，比赛在崇山峻岭中进行，既有夸张的弯道，也有极具视觉震撼力的悬崖峭壁，一不留神就会冲过头跌落山崖。《尘埃2》是在大获成功的前作基础上长足进步的新作，为了纪念传奇拉力车手科林`麦克雷逝世两周年，本作将在今年9月上市。P

英文名：DiRT 2　本刊译名：尘埃2　游戏类型：竞速
制作：Codemasters　发行：Codemasters　期待度：★★★★


观众的数量和反应都有所提升

我们似乎已经很久没有看到，一款联机FPS可以像L4D那样在国内拥有这么高的人气，这给了我们充分的理由去期待它的续作。作为Valve继CS以来最受欢迎的FPS，L4D的续作没有让我们失望，二代在任何方面都比一代规模更大，细节更丰富，表现更抢眼

LEFT 4 DEAD 2

求生之路2

预计发售日：2009年第四季度

■新作可看做L4D的“威力加强豪华版”，但凭借着前作的高超素质，这样的进化已经足够。

L4D的核心思想就是它的中文译名——求生之路。在新作中，这一思想是不变的，你和你的队友仍要面对如潮水般袭来的僵尸群，杀出一条血路，只不过这次是进化版的僵尸。不仅加入了可以一击将你打飞的Charger，就连前作一直躲在角落里哭泣的女妖都升级为“游荡女妖”，顾名思义，那危险系数无疑上升了一个级别。

颠覆前作的战术思想

不过Valve显然不会如《死亡空间》那样做出“长怪物士气，灭自己威风”的设定来，伴随着怪物的升级，我们的装备也理所当然地有所强化。忘记前作那可怜的枪托吧，在新作中，我们可以有5种强大且……搞笑的冷兵器，目前已知的有：电锯、球棒、平底锅、消防斧，余下一种未知，加之本作有着大量白天场景，与前作紧张严肃的氛围应该会有很大不同。



这次换了4个新主角，拥有全新的配音，他们之间会有更多的沟通，外加一些玩笑

我很怀疑L4D的主创人员是不是天天在官方服务器上与他们的玩家们合作厮杀，他们对玩家的行为了如指掌，因此L4D2的首要目标就是让前作里百试不爽的战略通通失效。喜欢就地结阵蹲点？新模式“两面夹攻”（Gauntlests）会让你一成不变的打法很难施展。触发警报后找个角落躲起来的方式是行不通的，在引发僵尸群之后，你需要到另一处关掉开关才能结束整个特殊事件。不仅如此，前作的煤气罐、汽油桶之类的对僵尸有奇效的道具，在本作中的效果也大打折扣。因为这次加入了穿着制服的僵尸，他们不怕火！游戏的某张地图有大量此类僵尸，足以让你攒的燃烧瓶变成摆设。

更加完善的动态机制

整个游戏将会更加多变，除了前作中的改变弹药位置等功能，地形和路线都会随着玩家的表现而做出相应变化，天气也会随之改变，以营造出紧张的气氛。随机总是妙不可言，这一设定对于重复游戏有着相当大的改善。

僵尸会变得难打一些，因为现在他们白天与夜晚的习性会有所不同

为了弥补Tank体型过大行动不便而设计出的Charger，是个十分难缠的敌人

听起来一切都很诱人，但续作推出太快了，前作我还没爽够怎么办（事实上的确有这样的抱怨，来自Vavle的Steam平台）？不过Vavle早已料到这一点，用L4D的SDK制作的地图可以用在L4D2上，所以不要怕地图缺乏，我们要做的，唯有等待新作降临。P

英文名：Left 4 Dead 2　本刊译名：求生之路2　游戏类型：射击　制作：Valve Corporation
发行：Valve Corporation　期待度：★★★★

SHADOW COMPLEX

拥有如此出色的画面，如果全程都做成横板射击无疑是一种严重的资源浪费。因此制作组巧妙地安排了一些“味精”来让游戏更加火爆：当你控制某个炮台时，视角会变为第一人称，此时较远景深的优点便体现出来，使得整个游戏更具空间感和立体感

多重阴影

预计发售日：2009年第三季度

■简单而复古的玩法加上足够惊艳的画面，“小”游戏也能放出足够炫目的光芒。

今年的Epic Games并没有太大动作，迟早要出的《战争机器3》也没有在E3上透露任何消息，而是和Chair Entertainment一起公布了一款全3D的横板射击游戏。这是一款标准的“大”小游戏，有“虚幻3”引擎坐阵，更让它的素质毫不含糊。

小游戏，大制作

虽然《多重阴影》初看上去有点像去年CAPCOM发售的《希魔复活复刻版》（Bionic Commando Rearmed，它甚至也有同样的抓钩！），不过按照Cliff B的说法，本作是一款向《银河战士》致敬的作品，抛开别要素的不说，光游戏画面就能让人震惊好一阵子。在这部作品之前，同等档次的贴图、光影效果、景深等都很难在同类作品中出现，这牵扯到一个表现力的问题，可能同等的游戏画面与特效密度放在FPS里只能算中等，但做成横板射击游戏，就足够成为翘楚了。

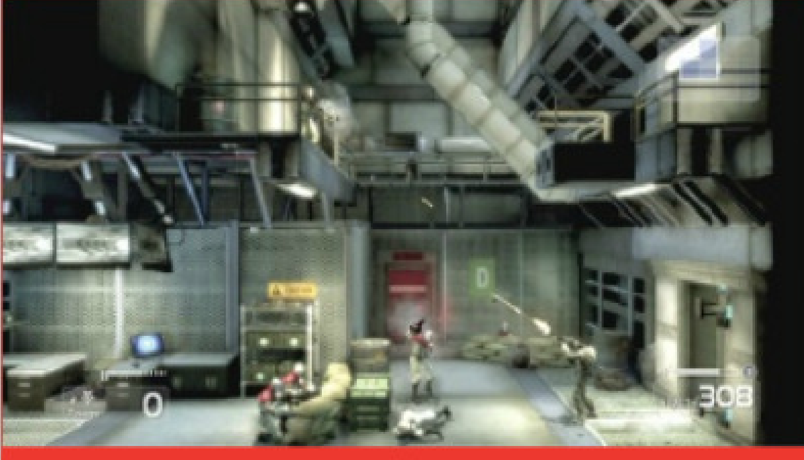
临场感绝佳

拥有如此出色的画面，如果全程都做成横板射击无疑是一种严重的资源浪费。因此制作组巧妙地安排了一些“味精”来让游戏更加火爆：当你控制某个炮台时，视角会变为第一人称，此时较远景深的优点便体现出来，使得整个游戏更具空间感和立体感。此外当你近身格斗时还会出现动作特写，即便镜头拉到很近，仍然细节清晰。以上的设计对此类游戏来说的确比较难得。如此奢侈地设计一个横版游戏让人想起街机上的《魂斗罗3D》，但《多重阴影》的画面效果无疑要出色许多。加之能勾起美好儿时回忆的控制方式，简单而的丰富玩法，本作定能讨到不少玩家的欢心。

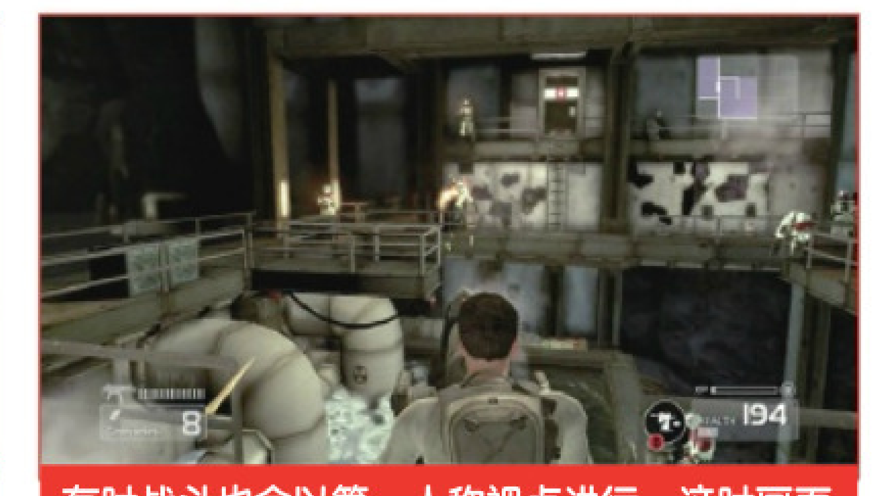
《多重阴影》将作为一个“小游戏”率先登陆XBLA平台，当然也会发售PC版。P



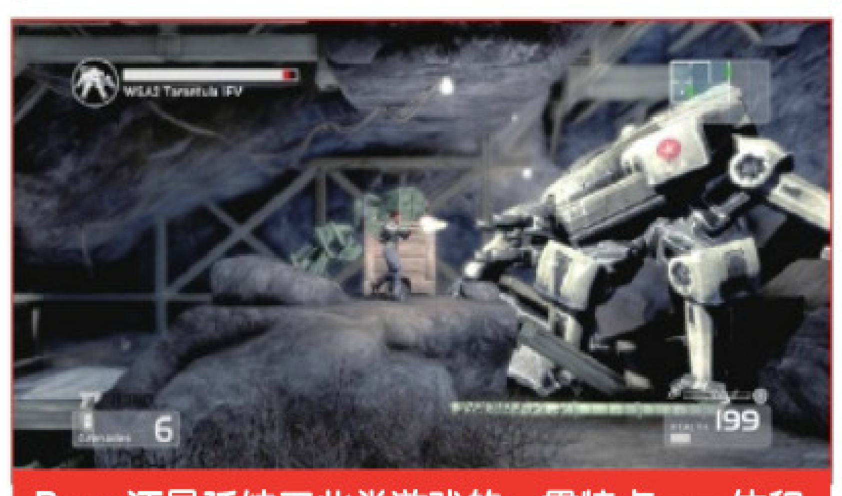
横版游戏用全3D制作不可谓不奢侈



景深同样出色，仅从这幅截图里来看，难以想象这是一款横板射击游戏



有时战斗也会以第一人称视点进行，这时画面也没有丝毫粗糙



Boss还是延续了此类游戏的一贯特点——体积巨大，应该可以利用场景和机关与其周旋

英文名：Shadow Complex　本刊译名：多重阴影　游戏类型：射击
制作：Chair Entertainment　发行：Microsoft Game Studios　期待度：★★★★

现代反恐题材在气场上肯定无法与二战相媲美，但火爆异常高潮不断的场面，使得《现代战争2》具有更值得我们一玩的要素。况且Demo展示了新作的众多新气象

MODERN WARFARE 2

现代战争2

预计发售日：
2009年第四季度

■我们看到了前作的主角“肥皂”，这一次你将从队友角度去观察另一个“自己”。

微软发布会上展示了从《使命召唤》系列中独立的全新子品牌——《现代战争2》的一段雪山战役视频，前作的主角“肥皂”（第一次露出了正脸，是一名大帅哥）和新任主角“蟑螂”从悬崖登上雪山，潜入敌军基地内部，利用动感探测器在暴风雪中猎杀目标，并乘坐雪地摩托与敌人上演反追逐战。随后Activision在发布会上公布了这一关卡的试玩。

垂直极限+石破天惊

试玩过程中我们看到用于攀岩的两支冰斧，是通过手柄上的RT和LT键来控制的。如果玩家单手将自己悬挂在岩壁上，那么重量就会让冰层破裂，进而让主角跌入万丈深渊。

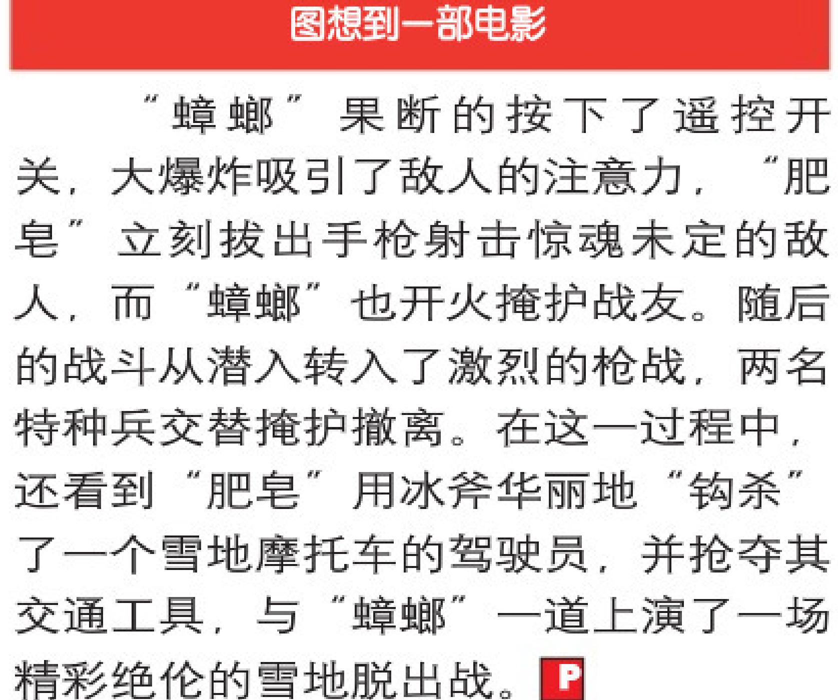

艰难地攀爬绝壁

登上悬崖之后，玩家的视线受到了极大的干扰，不仅仅是因为暴风雪，而且主角呼出的气体会在护目镜上起霜，让玩家的视野中只剩下一片白茫茫。幸运的是，我们可以通过人体雷达来发现敌人的位置，而暴风雪也是二人组最好的掩护。利用无声武器，玩家可以在敌人的视野以外将其击杀，而与拐角后的敌人不期而遇之后，还需要玩家使用匕首和CQC动作将其迅速制服。一旦枪响，后果不堪设想。

分头猎杀

随后，“肥皂”和“螳螂”分头行动，“肥皂”的任务是布设C4炸药，“蟑螂”则是从敌人指挥中心的电脑中下载关键性数据。从关卡设计上来看，《现代战争2》与以往线性关卡的设计有些不同，探索的空间明显增大。两个人约定好在机库会合，但当“蟑螂”赶到机库之后，却发现此时“肥皂”已经被12名敌人团团包围，“肥皂”一面举起了双手，一面通过无线电要求“蟑螂”去执行“B计划”，而我们每一个人都明白B计划就意味着……


实际游戏画面，驾驶雪地摩托


打到了巴西的贫民窟，影迷们肯定能就这张截图想到一部电影

“蟑螂”果断的按下了遥控开关，大爆炸吸引了敌人的注意力，“肥皂”立刻拔出手枪射击惊魂未定的敌人，而“蟑螂”也开火掩护战友。随后的战斗从潜入转入了激烈的枪战，两名特种兵交替掩护撤离。在这一过程中，还看到“肥皂”用冰斧华丽地“钩杀”了一个雪地摩托车的驾驶员，并抢夺其交通工具，与“蟑螂”一道上演了一场精彩绝伦的雪地脱出战。

英文名：Modern Warfare 2　本刊译名：现代战争2　游戏类型：动作　制作：Infinity Ward
发行：Activision　期待度：★★★★

《横扫千军》与《最高指挥官》一直备受核心玩家与媒体的赞誉，却很不受主流玩家的待见。本次E3展会关于续作所透露出来的信息虽少，但从中我们可以看到一个转变：简化经济系统，降低上手难度与配置要求，而这一系列举措，显然是在向主流市场妥协

最高指挥官2

预计发售日：2009年第四季度

■特立独行的《最高指挥官2》也开始向主流RTS靠拢，前景扑朔迷离。

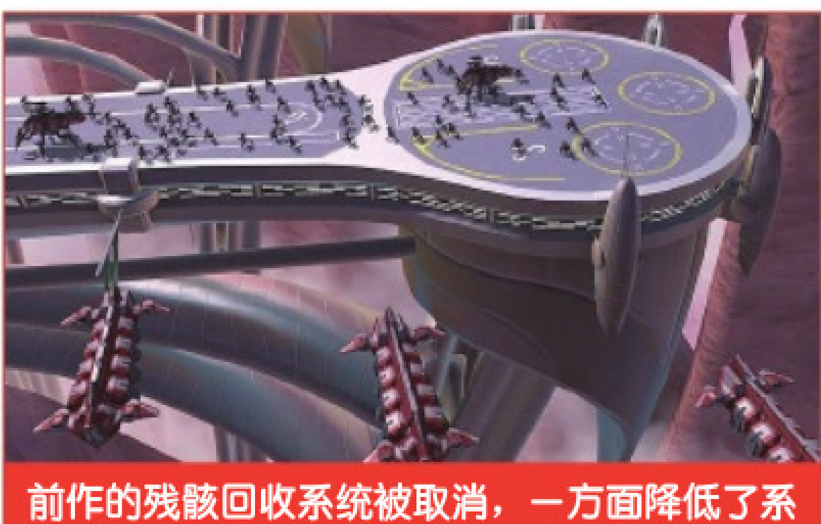
与《魔兽争霸III》这类讲究微操的RTS不同，《最高指挥官》一直以大尺度战场闻名，围绕着经济系统的宏观战术在这里占了更大比重。从E3所公布的视频来看，在宏观上，得益于更加强大的引擎，前作独创的战略缩放仍然会保留，并加以改进，使其拥有更加平滑的缩放效果，支持自动对焦。当然，面向高端玩家的多显示器支持也没有被遗忘。

在微观上，单位模型得到了更加细致的刻画，这种细节刻画是动态的，会随着游戏里科技的发展而变化。官方演示视频着重表现了这一点：当升级单位的时候，对应的武器会出现在单位上，比如坦克的炮管会变长，且会增加一个防空炮。

高效引擎，宏大战场

前作相对薄弱的爆炸效果也得到了很大的改进，建筑物和单位都有出色的损毁表现，碎片飞溅，掉到地上还会弹起来滚几下。与此一同进化的还有AI寻路问题，按照主设计师Chris Taylor的话来说，由于存在新的流动区域算法，理论上可支持50万个单位毫无碰撞地从地图的一个区域移动到另一个区域，之前卡来卡去的坦克们终于不必苦恼了。


公布的不多几张截图还是越看越像《半神》


前作的残骸回收系统被取消，一方面降低了系统配置，另一方面也是经济系统的变相简化

虽然一切看起来一如既往地强大，担心配置不够的玩家却可以放心。得益于高效的引擎，本作能够在保持优秀画质的情况下，系统不升反降（E3上做展示的是一台3年前的主流配置电脑），对广大玩家来说的确是个福音。值得一提的是《半神》的很多特点都非常鲜明的被继承进了本作中——景深地图、城市科技树，就连地形风格都酷似《半神》。对此，制作组也坦言，他们的确从《半神》的开发上取得了不少经验。

简化的经济系统

仅从E3公布的视频来看，经济系统得到了空前简化。没有了转换，没有了邻接，也没有协助，没有加速。此前为Fans津津乐道的经济系统面目全非，由标志性的“实时式经济”改为了常规RTS的“预付式经济”。

对爱好者而言，这一改动是不能接受的，这意味着他们无法生产上千的单位，也就没有了大规模的军队。官方论坛上已经炸开了锅，几乎全部的Fans都在抵制这种改变，甚至在官网开设了投票，截止本文截稿，投票结果是：81%支持制作教程教人学会原有的经济系统，15%支持稍微简化经济系统，3%支持采用其他RTS系统。已经有玩家明确表示，如果新作坚持采用简化后的经济系统，将彻底放弃这一系列。

在如此大的压力下，本作的经济系统重新制作也不是没有可能。是要销量还是要核心玩家，足够制作组慎重考虑一阵子了。

英文名：Supreme Commander 2　本刊译名：最高指挥官2　游戏类型：即时战略
制作：Gas Powered Games　发行：Square Enix　期待度：★★★★

《纵横谍海》同时提供了第一人称视角和越肩视角（玩家可以在游戏中随时切换），其用户界面与其说是一款MMO，不如说就是一款单机动作射击游戏，繁琐的道具栏全部不见踪影，只有枪械图标、健康值和特殊能力选择框

the agency

纵横谍海

预计发售日：2010年

■精灵和兽人被属于两个派别的间谍代替了……

《纵横谍海》是第一款间谍题材的MMOFPS，习惯以低调方式完成任务的间谍，在这款游戏中则是十八般兵器一齐上，为了捍卫各自阵营的地位而捉对厮杀。

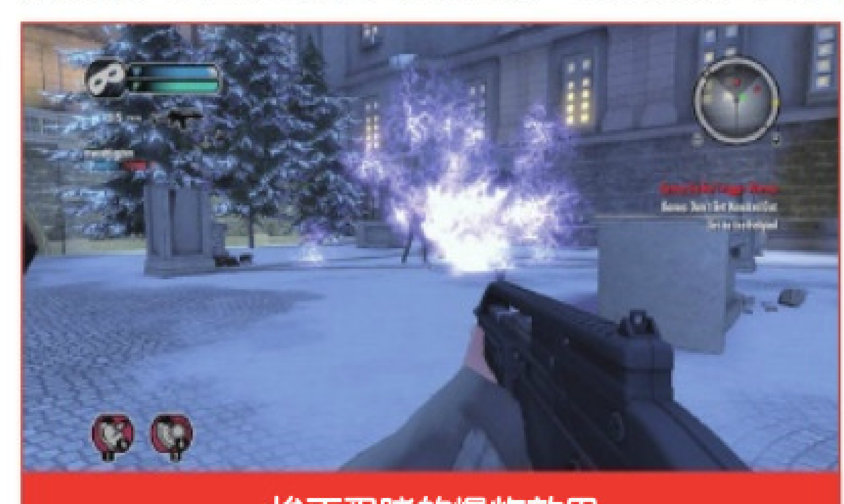
两大阵营

为了不让一方玩家扮演使用各种高科技装备、外形帅呆酷毙的间谍，而另一方玩家只能扮演满脸大胡子、手持AK47的恐怖分子，《纵横谍海》设计了两个可供玩家选择的势力——情报、战术专家联合网（The United Network of Intelligence and Tactical Experts，U.N.I.T.E.），网罗了全世界最优秀的潜入战专家，使用现实世界闻所未闻的间谍工具；准军事力量联盟（The Paramilitary Global Operations Network，ParaGON），全球最大的私人军事公司，拥有武器专家和顶尖的雇佣兵，擅长正面作战。

游戏中共有6种职业：特种战专家，擅长无声猎杀、渗透、解除防御设施；精神战专家，能够制造幻视、幻听和噪音来迷惑对手；武器专家，可以使用游戏中提供的所有武器；战术专家，能够在关键时刻完成火力掩护、破门、室内清除等行动；外勤技师，相当于战场《战地》系列中的工程师；外勤急救员，一个无需过多介绍的角色。玩家并非是单兵行动，你还可以获得其他由AI控制的支援/护卫特工的帮助，一些支援型特工也会为玩家提供一些即时任务。这些支援特工是通过购买的方式来获得，玩家也可以将其作为道具去与其他玩家进行交易。

FPS+TFS+RPG

《纵横谍海》同时提供了第一人称视角和越肩视角（玩家可以在游戏中随时切换），其用户界面与其说是一款MMO，不如说就是一款单机动作射击游戏，繁琐的道具栏全部不见踪影，只



惨不忍睹的爆炸效果



在主视角下使用照相机去寻找目标，看起来是对《碟中谍》布拉格舞会场景的致敬



007中司空见惯的场景

有枪械图标、健康值和特殊能力选择框。SOE Seattle表示，《纵横谍海》不是一部多人射击游戏，它依然沿袭了MMORPG的框架——这并不仅仅只是把兽人、精灵和人类骑士换成形形色色的特工，用枪械来代替了利剑，用科技来取代魔法，游戏依然会借鉴一些动作游戏的设计。比如在此次的演示会上，多次出现了“一枪爆头”这种只能在正宗射击游戏中才能看到的景象，而这在同样有射击元素的《辐射3》和《质量效应》中是难以想象的，这也为低等级玩家与高等级玩家之间的P V P成为可能，当然，用技巧来弥补等级、装备的不足，其难度也一定是非常大的。P

英文名：The Agency　本刊译名：纵横谍海　游戏类型：在线射击　制作：SOE Seattle
发行：Sony Online Entertainment　期待度：★★★★

电锯惊魂

预计发售日：2009年第四季度

■怎么样？和“竖锯”玩一次脑力游戏？


作为竖锯化身的木偶Billy，看到他就预示着灾难将近了

《电锯惊魂》是根据同名惊悚电影改编的游戏，灵魂人物“竖锯”（Jigsaw）仍然活跃其中，而剧情则是完全原创的，并且在创作过程中开发人员和电影原作者密切合作，保证了游戏能还原电影的气氛。KONAMI在E3上展示了游戏的开场部分。

游戏的剧情发生在电影第一部和第二部中间，玩家在游戏中扮演侦探Tapp，这名同样来自电影中的角色。游戏开场，玩家就被锁在致命的机械装置上，时钟开始倒计时，木偶Billy告诉你游戏规则，让你作出生与死的抉择。游戏场景是在一个废弃的避难所，地形以复杂的转角，斑驳的墙壁为主，场景中不时可以听到让人毛骨悚然的尖叫声，那些人都是被竖锯抓起来的NPC。

E3的演示还详细地展示了探索和解密的元素。游戏中的谜题设计的很精巧，比如一个谜题需要从特定的角度看镜子中的影象才能解决。一些电影中的经典陷阱也会在游戏中出现，如电影第二部的一个满地是注射器的场景，还有诸如装有散弹枪的门等。

醒来看到录像，你的灾难来临了……


阴森昏暗的避难所，烘托出游戏的气氛

演示中玩家进入一个有手术台的房间，得知自己胸前的伤疤下被植入了一把钥匙，而这把钥匙可以解救一个女人的性命，玩家必需用手术刀划开自己的胸膛取出钥匙，到此为止，演示告一段落。从这次E3的演示来看，《电锯惊魂》整个游戏气氛营造得相当成功，谜题在借鉴原作的基础上也结合了游戏载体的特色，但也暴露出一个缺点，那就是人物动作稍显僵硬。P

英文名：Saw　本刊译名：电锯惊魂　游戏类型：动作
制作：Zombie　发行：KONAMI　期待度：★★★★

黑暗骑士

预计发售日：2010年1月

■《黑暗骑士》恰如其分地融合了血腥和爽快，还有丰富的探索元素。

《黑暗骑士》曾在2007年的E3展上获得了玩家的好评，今年E3上展出的游戏完成度已经相当高，看来官方宣布的明年1月发售的消息应该是八九不离十了。在《黑暗骑士》中玩家将扮演《启示录》中骑着地狱红马、手持大剑的战争骑士，他为了让自己重获自由，向幕后操纵自己的恶魔发起了挑战。


游戏中的人物设定带点欧式卡通风格

Boss战是本作最出彩的地方，终结技会让玩家获得极大的成就感

天启四骑士中的战争骑士

从展示来看，游戏以探索为辅、战斗为主，战斗的爽快感是《黑暗骑士》刻画的重点。玩家除了可以用手中的武器组成各种华丽连击外，在敌人生命值所剩不多时，还可通过按键组合给予敌人最终一击，将敌人砍得七零八落。Boss战最后还会有特别惊悚的终结技。战争骑士可以从敌人尸体上收集灵魂，用来购买新的能力和道具，也可以强化已有的能力。随着游戏进行也会获得新的能力，让玩家可到达新的地方，推进剧情发展。

玩家在通过最初几个关卡后，会得到自己坐骑——名为“堕落”的红色地狱马。有了战马后，玩家可以骑马冲锋，还可以让马将敌人踩踏得四分五裂，敌人燃烧着的残肢还会飞散伤人。骑上堕落后，游戏的感觉会和步行时有很大不同，作战也会变得较为容易，而且有些场景必须骑马才能通过。游戏中有一场和沙地巨虫的Boss战，就必须借助堕落的帮助。P

英文名：Darksiders　本刊译名：黑暗骑士　游戏类型：动作　制作：Vigil Games
发行：THQ　期待度：★★★★

猴岛的秘密特别版

预计发售日：
2009年第三季度

■1990年的“猴岛”系列第一部作品即将推出高清复刻版。


复刻版略微改变了某些场景的画面元素，比如原作的这个场景，背景里就没有这一轮明月

Monkey Island是上世纪90年代最著名的冒险游戏系列之一，主角小盖（Guybrush Threepwood）陪伴无数玩家一起冒险，但LucasArts在2000年发售了《猴岛大逃亡》（Escape from Monkey Island）后就事实上放弃了这个系列。但今年的E3上，LucasArts终于证实，他们正在用全新引擎复刻1990年发行的《猴岛的秘密》，预计秋季就能在PC和Xbox LIVE上见到它。

《猴岛的秘密》要复刻的消息传闻已久，E3上，LucasArts表示，游戏不仅仅大幅提升画面效果，更重新进行了配音和配乐，还加入了原作没有的谜题提示系统。这意味着其画面和操作将达到今天玩家的要求水平，从而让更多对“猴岛”不熟悉的玩家以及无法忍受古老画面的玩家也可能有机会一睹原作的全貌。虽然是炒冷饭，但LucasArts还是公布了新图像效果与原作相同场景的对比图，新作采用2D引擎，看起来略与《猴岛的诅咒》类似，但画面看起来并不像后者那样轻松有趣。

此外，Telltale Games正在制作的“猴岛”新作《猴岛传说》（Tales of Monkey Island）将于7月份在PC和Wii上发售。小盖将和朋友们展开一次全新的冒险。Telltale Games一直以剧集式的发售方式推出游戏，这次也不例外：《猴岛传说》分成5个章节发售。

《猴岛传说》的画面并不好

Telltale Games是由LucasArts的前雇员组成的公司，新作将是两家公司的首次合作项目。Telltale打消了人们担心新作质量的顾虑：新作的制作人员中大部分都曾是参与过去“猴岛”游戏制作的人员，甚至还包括了给小盖配音的Dominic Armato。现在唯一的问题是，《猴岛传说》的画面风格同样不太讨人喜欢。P

英文名：The Secret of Monkey Island: Special Edition　**本刊译名：**猴岛的秘密特别版
游戏类型：冒险　**制作：**ILucasArts　**发行：**LucasArts　**期待度：**★★★★

化身游戏版

预计发售日：
2009年12月

■深入潘多拉星，以自己的视点去了解James Cameron创造的世界。

传奇导演James Cameron的3D科幻电影《化身》的游戏版是Ubisoft今年E3的重头作品，该游戏也是首次于E3公布了剧情更改和部分设定。

《化身》电影讲述了人类前往矿产丰富的潘多拉星球（Pandora）采矿后发生的故事。由于人类不能适应那里严酷的环境，科学家就克隆了一种人类肉体，使他成为地球人在该星球上的“化身”。但游戏的故事不是照搬电影，而是以和电影互补的剧情，从另一角度刻画了潘多拉这个世界，为此也加入了电影中没有的新角色。《化身》的主线故事围绕星球上的两大势力展开，一方是大肆采矿的矿业公司，一方是潘多拉星上的原住民Na'vi人。


画面有着很强的幻想风格

游戏采用多分支架构，玩家在游戏中将有机会同双方联手。如果玩家选择了矿业公司，将会享受到一系列的高科技武器，甚至操控机器人作战的快感；要是选择了原住民一边，将能体会到控制动植物群的充满想象的作战方式。E3上演示了玩家扮演一个Na'vi武士时的情景，使用的武器都是战斧、弓箭一类的，但是他们可以把动物当坐骑，就算是骑上鸟儿飞上天空也不在话下。


如果玩家扮演部落一方将能控制植物作战

从E3上的演示来看，玩家可以学到新的技能，例如冲刺、推撞敌人等。无论是矿业公司一方还是原住民一方，玩家都可以升级和获得新的能力。Cameron在E3展会上为《化身》的游戏版宣传时说：“游戏不同于以往捞钱的改编作品，参与制作的人员都真正喜欢上电影中描述的世界，并且化了一年间潜心开发，真的很不错。”目前来看，至少游戏的画面已经足够炫目。P

英文名：James Cameron's AVATAR：The Game　**本刊译名：**詹姆斯·卡梅隆的化身游戏版
游戏类型：动作　**制作：**Ubisoftl　**发行：**Ubisoft　**期待度：**★★★★

迷你忍者

预计发售日：2009年第四季度

■清新的画风，随处可见的幽默桥段，让本作成为了E3诸多重量级作品中的开胃菜。



演示中的一场Boss战，你能猜到Hiro用的武器是什么么？

《迷你忍者》的发布，意味着IO Interactive来了一个彻底转型。这家公司此前靠着成年向的《杀手》系列与《凯恩与林奇》而闻名，现在突然制作了这么一款极度可爱的动作游戏，在经济环境如此不振的当前，大概小孩的钱是最好赚的吧。

词可以概括《迷你忍者》的全部。但简单并不代表简陋，从演示视频来看，本作的细节设定十分用心，各种奇怪的忍术层出不穷。在游戏里你可以用忍术变成小鸡，还可以将大大的帽子当作船来划过水面，憨态可掬的动作会让你忍俊不禁。同时你可以实时切换角色，大大增加了战斗节奏与爽快程度。本作在实际流程中可能会出现需要切换角色才能解决的谜题，或者在某些场景只能使用限定的角色，在保证难度的同时也丰富了游戏的内容。

虽然本作的名称叫《迷你忍者》，官方也说主角Hiro是世界上最小的英雄。但从目前的截图与视频中主角与场景的对比来看，似乎我们的主角没有想象中的那么小，反而出现了一些硕大无比的敌人，对比之下主角显得微不足道，相信这才是本作名称的由来。至于巨大的敌人是干什么的？当然是坏人咯。它的剧情是标准的正义战胜邪恶——主角外出冒险，为的是打败邪恶武士的军队，恢复世界和平。剧情的作用就是为了给爽快的战斗找一个合理的理由，对这么一部可爱风格的作品，我们就不要管那些深刻的世界观了，好玩才是王道。P



这也算是潜行？

英文名：Mini Ninjas **本刊译名：**迷你忍者 **游戏类型：**动作
制作：IO Interactive **发行：**Eidos Interactive **期待度：**★★★★

正当防卫2

预计发售日：2009年9月

■在更加真实且广阔的“小”岛上为所欲为。

《正当防卫2》是一款GTA风格的自由动作游戏，本作中玩家可以在一座1024平方公里的岛上进行各种任务。E3 2009上，Avalanche进行了长达15分钟的演示，场景从冰雪覆盖的高山到阳光明媚的海岸，你在将路途中的所有东西都探索过后，仅仅点亮了地图中的几英里范围，在场所有观众都为之震惊。游戏的故事发生在小岛上，岛上每一寸土地都给人很强的真实感，形态各异的灌木丛林、异常真实的海水效果。岛上不同的部分有着不同的气候特点，加上逼真的天气效果，整个环境让玩家身临其境。此外还有许多的小村庄和城镇可以前往，让整个岛屿不但大，而且丰满、真实。



开场Rico从1万英尺的飞机上跳下



游戏的破坏效果相当逼真，冲撞力道十足和爆炸场面宏大真实



主要武器抓钩几乎无所不能

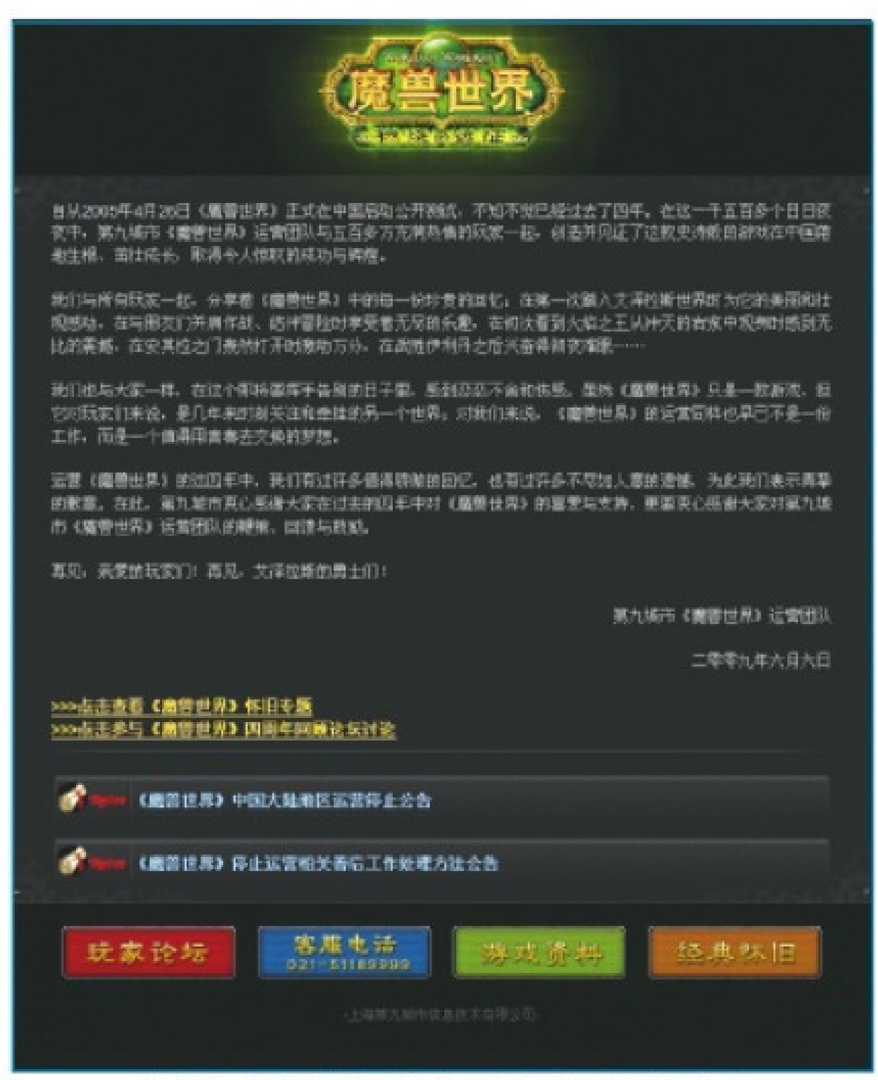
玩家可控制主角Rico作出更多丰富的动作。降落伞是Rico的主要装备之一，在降落过程中可以更精准地调整方向，并且在一手控制降落伞的同时另一只手可以使用手枪等武器，在空中瞄准和射击。另一主要装备抓钩也更好用了，Rico可以利用它攀爬任何物体，可以和场景配合脱困和歼敌，就算坐在车里、飞机上，玩家也可以随意挥动它。开发者提到，玩家可在任务执行中或开放地图中肆意破坏，造成的混乱足够多时还会开启新的任务……P

英文名：Just Cause 2 **本刊译名：**正当防卫2 **游戏类型：**射击 **制作：**Avalanche Studios
发行：Eidos Interactive **期待度：**★★★★

（更多的E3新游戏前瞻，请关注深度游戏栏目）

头条新闻

■ 第九城市正式关闭《魔兽世界》服务器



九城原《魔兽世界》官网的告别页面

2009年6月7日零时，《魔兽世界》在中国大陆地区的运营商第九城市陆续关闭《魔兽世界》的各区服务器，就此，第九城市近5年的《魔兽世界》运营正式终结，并推出相应的善后措施，补偿玩家在点卡、安全令牌等方面的损失或直接退款。而新运营商网易将在完成《魔兽世界》数据过渡后以及申报审批工作后，将开启《魔兽世界》的新篇章。“辞旧”之际，国服玩家们纷纷上线拍照，纪念这一历史性时刻。虽然网易已经表示可能在6月底重新开放《魔兽世界》服务器，“努力同步更新补丁”，并保留玩家已经充值的游戏时间，但到本刊截稿时止，《魔兽世界》何时重新开放服务器仍旧不够明朗。由于九城近日连续三次向暴雪提起诉讼，外界猜测这可能对网易的审批进程有所影响。关服的最后时刻，第九城市在官网页面上播放的背景音乐为史诗电影《指环王》中的歌曲，恩雅演唱的May It Be，意味深长。

■《星际争霸II》设计师：操作要求将会提高


《星际争霸II》游戏画面

德国游戏杂志GameStar采访了《星际争霸II》首席设计师Dustin Browder，Dustin在采访中谈到很多关于游戏的重要信息，主要有：在目前版本的游戏中，微操要比《星际争霸》中多很多，因此相应对于操作的要求也会比前作提高。Dustin提到，《星际争霸》和《星际争霸II》最大的区别在于，新作里的机动性更高，其次就是《星际争霸II》中地形因素对战术的影响很大。此外，这位设计师还提到了更多细节：

在目前版本中，不能使用虫族盟友的坑道蠕虫；为了看清楚游戏中的细节，玩家视角不能被拉太远；之前雷神被打掉后，花200气矿就能修复，但Dustin觉得这非常没有意义，因此他们去掉了修复这个技能，而是换成了粒子加农炮，对付成群的敌人效果很好；母舰作为超级武器的效果并不好，所以在目前的版本中，它还只是一个辅助单位；多人对战中会有各种天气效果，但天气并不会给游戏带来什么改变；曾经试图在多人对战中加入日夜循环效果，但Dustin认为这个机制可能效果不好，因为在晚上连单位都看不清楚。

最后，尽管面对世界范围内的经济危机，Dustin仍对《星际争霸II》推出的前景充满信心。

月评

■ 世界第一

旁观国服的代理权交接风波，最有趣的现象是，国内玩家往往把暴雪看作是神，所有不满都归结于代理商。那么我们不妨立此存照：过去所有面向九城的怒火，将来一定会一点点地都转换到网易身上。说到底，在这个运营商交替的风波里，理性玩家、能看到事件背后本质的玩家少之又少，而人云亦云者达到一定程度之后也能汇成一个可怕的、扭曲的力量，我们又一次从所谓的500万玩家中看到了暴民的特质。其实何止九城、网易，欧服、美服4年多来的运营，也因为服务器质量问题以及游戏方方面面的缺陷，让暴雪成为挨骂对象。暴雪可能觉得委屈，那么玩家是否也真的有理性呢？

本月一个来自国内媒体的猜测颇为无聊。事情起因是最近暴雪推出新战网，注册成功后就会进入账号管理的页面，在这个页面中可以添加自己想玩的游戏。只用一个战网账号就可以玩暴雪旗下的所有游戏，非常方便，但添加想玩的游戏时，需要先输入该游戏的正版CD-Key。联想到《星际争霸II》可能取消局域网对战功能，于是有人猜测，《星际争霸II》会不会像《魔兽世界》一样，如果不能连入官方的服务器端就无法进行游戏，这真是具有中国特色的担心呀！

不提这些泛滥的话题，话说世界第一公会Ensidia在这次奥杜尔竞赛上的表现。Ensidia虽然是两个公会强强联手，但可以说接连失手几次FD之后已经没有退路。他们一开始就准备充分，目标明确，没有浪费时间去跟其他公会争没意义的成就第一，只是率先攻克了最难的米米隆困难模式，并开始挑战难中之难的奥尔加隆。最终，Ensidia的两个小队先后顺利地击杀10人版本奥尔加隆，继而又击败25人版本奥尔加隆，拿到最有分量的两个世界第一，这个每周只能挑战一个小时的隐藏首领考验的不是一个团队的宅度，而是实实在在的实力。

这次Ensidia用成绩证明了他们的水平，粉碎了所有的疑问和诽谤，世界第一，当之无愧。P


九城原《魔兽世界》官网的告别页面

魔兽世界

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：网易
●游戏类型：在线角色扮演 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.warcraftchina.com

■福建 风梦秋

Rawr，《魔兽世界》PvE玩家必备利器

暴雪在谈及副本难度时曾说，过去的副本难度较高，原因是当时玩家在DPS等方面主要凭经验，现在的高手在EJ（elitistjerks.com，一个欧美顶尖玩家常去的理论探讨网站）通过大量测试和精确计算，已把游戏几乎所有方面的机制都研究得非常透彻。很多团队玩家据此最大化各职业的效能，再加上各种强大插件，要想难住玩家也就更困难了。

为什么需要Rawr？

的确，早期玩家对很多概念还很模糊，也很难搞清楚到底什么装备更好，1%暴击还是11法术伤害？笔者曾试着发射足够多的火球，计算不同命中、暴击和法伤数值的影响（最近还看到一篇文章用类似的办法来计算），其实《魔兽世界》的设计哪有这么简单，仅在理论上就有非常多的元素影响一场战斗中DPS，如战斗持续时间、法术打断（推迟）的频繁程度、团队组成以及所提供的Buff、各种冷却技能的堆叠和使用时机等。在装备的选择上，现在很多人还是依赖一些网站或工具提供的固定数值，如1暴击等级=0.8法术能量、1加速等级=0.9法术能量、1命中等级=1.4法术能量等（以上只是随意假设的数值），虽说偏差不了多少，但对追求最大化的玩家来说，影响就不是一点点了。实际上各项属性的“价值”都是动态的，天赋的调整、Buff的变化会有很大影响，而一项属性提高一点也会马上影响到其他属性的价值，所以装备的选择一定要整套结合起来，再综合所有条件来判断，而不能单纯计算A装备的“价值”然后跟B装备比较来作取舍。

于是，继网站程序、数据表等手段之后，在EJ上就有人综合各项理论研究成果，设计出强大的战斗模拟工具——Rawr，将所有因素都计算在内，我们只要设定战斗持续时间、Buff等条件，就可以轻松更换装备、调整天赋来找出最优方案。对比较懒的玩家，还可通过Rawr的装备优化功能来找出合适方案。

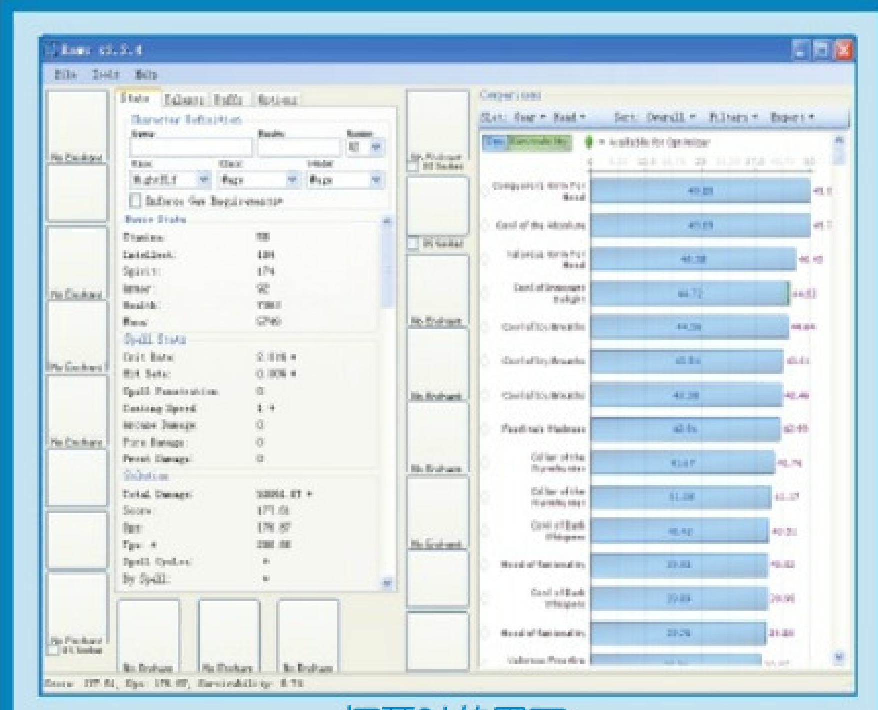
我们来学习Rawr！

Rawr的网站是http://rawr.codeplex.com，这个工具本身提供一个框架，其他人为其设计针对不同职业、天赋的模组，其中Rawr.mage是笔者所在北美服务器一位理论和编程水平都很高的资深法师编写的，是该工具最出色的模组之一，可以说是任何一个想要追求最大化DPS的法师都必备的工具。

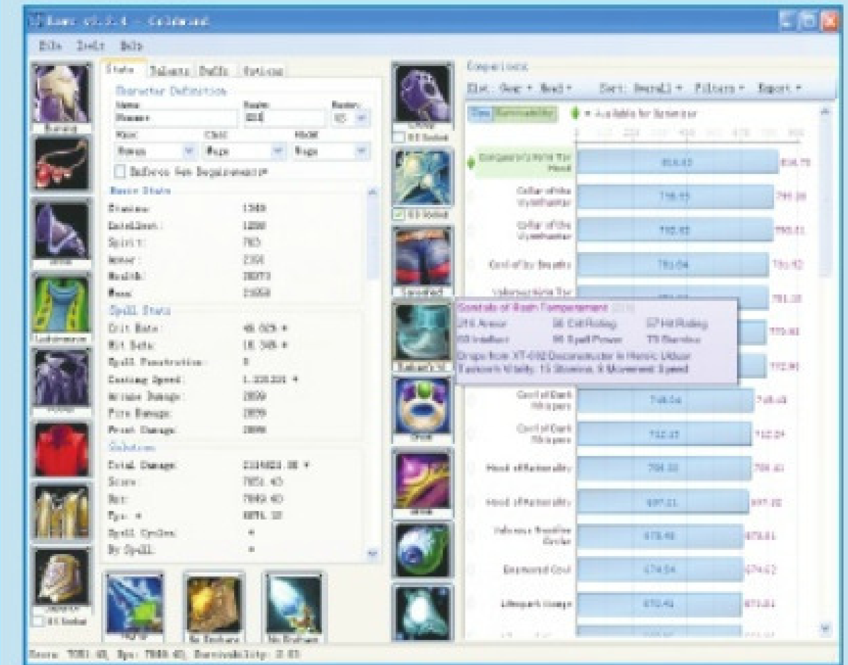
篇幅所限，笔者仅在此简单介绍一下自己常用的Rawr.mage的一些功能。界面左边部分是模拟角色的状态页面，周围是装备栏位，可以从列表中自由选择装备，还可以编辑和自行添加数据库中还没有的装备，比如Algalon的掉落等，界面右边是一个简明的当前设定条件下一个栏位所有装备的比较。

界面左边中间部分的内容根据所选的卷标改变，默认的是**“Stats”（状态）**卷标，这里可以选择自己角色的种族（种族天赋的影响也计算在内）、职业和模组。最快捷的办法是通过菜单里的选项直接从官方数据库（仅限于美服和欧服）读取角色资料，自动载入当前装备。下面是角色的基本属性，然后是关键的**“Solution”（方案）**，显示根据当前设定的战斗条件计算出一场战斗理论上的总伤害、DPS、TPS（威胁值/秒）、最优的法术方案等。再下面是各种法术和法术循环/组合的DPS。**“Talents”（天赋）**卷标类似于天赋模拟器，可自行分配点数和装备雕文，在载入角色时会自动载入角色当前的天赋配点。也可以在列表中选择最常见的一些配点，如18/53/0的火球、0/53/18的冰火球配点等。**“Buff”（增益效果）**卷标列出了所有与法师有关的Buff，各种职业提供的Buff、药水、实物以及各种临时效果、套装效果等，需要根据自己团队的组成来勾选。最后的**“Option”（选项）**卷标最复杂，包括很多设定，尽可能地模拟一场战斗的各种影响，比如有沉默的频繁程度和沉默的时间（海加尔山第4战）、法力吸取的频繁程度和吸取量等。更常用的是**“Fight”（战斗）**子选项，可设定目标等级和战斗持续时间等，还有**“Spell & Buffs”（法术和增益效果）**，包括网络延迟、是否使用英勇/嗜血及时机、是否获得能量灌注等。

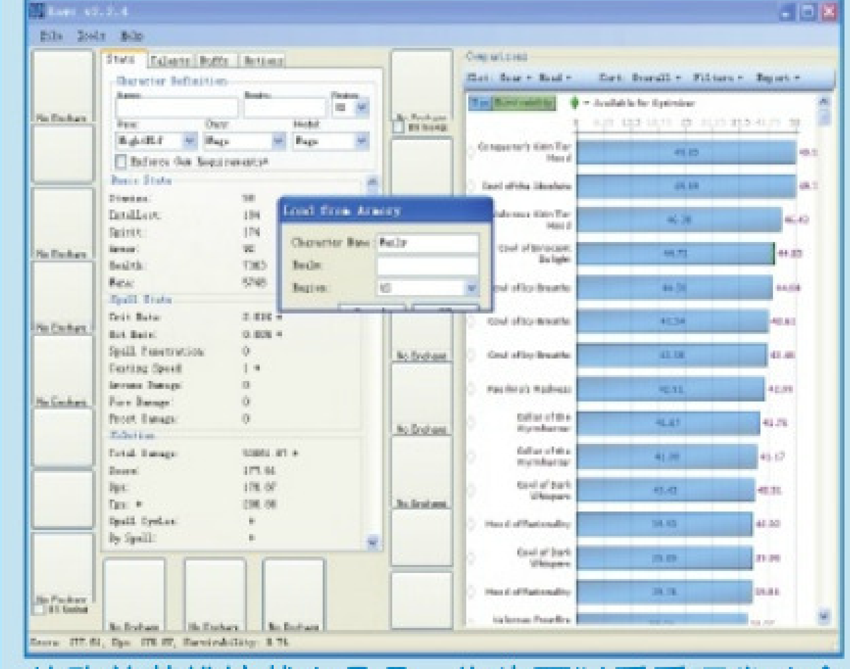
Rawr是一个强大的工具，且不断更新版本，还有测试版本针对测试服的最新情况而更新，虽说不足完全模拟一场战斗，如奥杜尔的很多战斗都有无法预料和加以设定的元素，都要根据自己的反应临场发挥，但它对我们的天赋、装备、宝石等选择还是有非常大的帮助。另外，对比理论上模拟计算的数据和战斗记录分析网站的统计，也有利于提高自己的DPS。



打开时的界面



载入后的界面



从欧美英雄榜载入角色，你也可以看看顶尖公会法师的装备和天赋配置

巫妖王之怒

制作：Blizzard Entertainment 运营：网易
游戏类型：在线角色扮演 游戏状态：收费运营
官方网站：http://www.warcraftchina.com

■福建 Coldwind

《巫妖王之怒》奥杜尔副本之法师心得

我不敢说，当前的《魔兽世界》中法师非常多，但你不能否认，就是有那么一群玩家疯狂地爱着法师这个职业。在此分享笔者作为一个火法在奥杜尔征战的一些小小心得（以下并非列出了所有Boss的心得，因为游戏首领相对来说比较好打），希望对法师朋友们有所帮助。

Flame Leviathan（烈焰巨兽）

如果是担任战车的驾驶，那么事先各部位都应换上最高iLvl（物品等级）的装备，特别我们法师有些栏位的最佳装备是iLvl200的。但是法师在这一战中是发射上烈焰巨兽摧毁炮台的最佳人选，不仅是高伤害和有不错的爆发力，最关键的是事后自动跳下来时如果没有摩托车及时接应，可以闪现到附近的战车处上车，或冰箱等待车辆来接应。注意，如果负责这项任务，就要换上正常的装备，加满Buff以及使用食物药水等。

Razorscale（锐鳞）

第一阶段清小怪时主要注意地上的火焰和锐鳞随机的火球攻击，虽然伤害已经调低，但如果运气不好连续受到攻击而没有得到及时治疗还是有危险的。必要时应该不惜使用火盾法力盾，死掉的话伤害表上就不好看了。第二阶段坦克经常要移动，注意仇恨。

Ignis the Furnace Master（火焰之主伊格尼司）

站桩的战斗，不过火焰之主伊格尼司似乎对所有法术（试过冰火球、冰箭和火球）都有10%的抵抗，不容易打出好成绩。平时要注意他使用烈焰喷泻的时间，如果来得及可以从容把手上的火球之类的法术放完——只有在他施法完成的那一刻才会造成打断和反制，或者插入灼烧，然后空中接火冲和补活体炸弹。这以战火系的法力会有点紧张，特别是开荒阶段战斗持续较长，可能需要使用法力药水和注意水晶的使用时机。

XT-002 Deconstructor（XT-002拆解者）

一般来说，法师要担任AoE小怪的任务，而火系的AoE能力是最弱的，法力也会很紧张，可以切换到奥系或冰火的第二天赋，当然也不是说火系就不能打。第一阶段如果中了闪光炸弹马上中断施法冰箱，如果是重力炸弹就可以把法术放完，再中的话就闪现到旁边继续攻击，然后及时归队。第二阶段要注意观察，及时停止攻击心脏转而消灭小怪，AoE时注意所站的地点，不会因为自己或他人中了炸弹需要躲避而被迫中断AoE。另外在危急时宁可使用法力盾保命，只要不死，法力有很多办法恢复。

Assembly of Iron（铁之议会）

正常打法的话，第一阶段除了注意及时跑到力量符文上面提高伤害（但要注意仇恨）外，还要尽可能让自己保持同时面对破钢者和符文大师墨吉姆，并且要在射程内，以便及时偷取墨吉姆的符文盾——他施法时双手发红，很明显。第二阶段要注意看墨吉姆选择什么目标施放死亡符文，以便及时闪现逃开，特别是远程一般都集中在力量符文处很容易成为目标。中等难度下最后打墨吉姆，成败的关键就是及时消灭召唤符文处刷新的闪电元素，注意看墨吉姆施放召唤符文时会转向那个方向，如果自己在附近首先要跑开，然后朝符文处AoE。最好有至少一个深冰有减速天赋的法师，会有极大的帮助，闪电元素几乎不可能跑出符文区域。另外应尽量站在力量符文上提高AoE伤害。至于最困难的模式，最后杀破钢者，我只尝试过一次，似乎就是要分散站开然后疯狂输出，绝对不能死——每死一个人破钢者伤害就提高25%。我曾经连中静电崩裂而被干掉，没有尝试冰箱能否消除那个受到自然伤害提高75%的Debuff。

Kologarn（科隆加恩）

注意不要跟其他人站太近，及时躲避集束目光，法师的生命值不高，不小心很容易死掉。打掉右手后可以给身体上活体炸弹然后AoE碎石怪。

Auriaya（奥芮雅）

开始时等坦克拉住圣所哨兵就全力攻击，尽快消灭它们。之后就是要注意野性幽魂的随机攻击，经常会打断施法，要马上切换到其他系的法术继续攻



法师是攻击炮台的最佳人选之一，注意事先加满Buff，不要上来了才发现自己天赋还是PvP的，什么都没准备好



火焰之主伊格尼司因为有抵抗很难打，尽量将烈焰喷泻的影响降到最低，并祈祷自己多抵抗烈焰喷泻以及不被抓进口袋吧



不管要不要做成就，把野性幽魂多杀几次降低它的伤害，对一个布衣职业来说是最好的选择



清小怪接近这个小头目时要注意它手上动作，特别是拉它的时候，最后一下还是会发出来

击。而且野性幽魂有七八层Buff时经常可以把血少的法师秒杀，要注意自己的生命值，争取能及时上法力盾保命。

Hodir（霍迪尔）

需要不断移动的战斗貌似对法师很不利，但由于NPC强大Buff的存在，打得好的话法师可以打出超高伤害，同时最大程度避免受到伤害，这是我最喜欢的战斗之一。注意及时接近得到风暴威能效果的队友让自己被“传染”，然后是找星光或火堆，闪霜时不要太早过去，闪霜后可以帮助解救NPC，NPC的帮助很大，而这样也可以控制仇恨。当然还需要找时机使用隐形，几种效果叠加伤害数字和仇恨都飚得很快，特别是有的打法是让MT穿一两件冰抗装。

Thorim（托里姆）

第一阶段如果是留在竞技场的话，等坦克拉住怪一般就可以放心AoE，不过有新的怪物刷新时就要停一下，也要随时做好冰箱的准备。如果进入通道，就要注意看第一个小头目手的动作，不要只依赖队友的语音提醒，还有注意反制牧师怪的治疗；打第二个小头目时可用冰箱解除符文爆炸。第二阶段正常打只要分散站开全力输出就是，困难模式的要注意闪现出充能的区域否则会被闪电打击秒杀，小心Sif的冰箭和暴风雪，必要时使用冰霜结界和法力盾保命。

Freya（芙蕾雅）

开始的3个长者，打Elder Stonebark（石皮长者）时要特别留意地面震颤，不要被反制到；打Elder Ironbranch（铁枝长者）时就是要注意快速切换目标打掉根须解救队友；打Elder Brightleaf（亮叶长者）注意站在太阳光束里叠加Buff，但要注意在光束消失前跑出去，还要注意仇很。

芙蕾雅的第一阶段，对上古水之灵+风暴鞭苔者+猛撲鞭苔者的组合，一定要注意及早切换目标，它们的生命值不高而法师们的爆发力很强，如果不及时收手很容易打到过低；对12只引爆鞭苔者，开始时一般大家集中在一起，一个冰霜新星冻住然后AoE，注意到50%就该收手了，之后不要再用冰霜新星，一般是让战士等群体恐惧然后逐个打掉；对古树护存者，就要及时找蘑菇，攻击也要等到坦克把它稳稳拉住以后，因为开始坦克也要把它拉到蘑菇处才有办法开始建立仇恨。还有整场战斗不管自己是否负责打掉“伊欧娜之礼”，有空时都可以注意芙蕾雅的动作，可以看到她把树苗丢到哪里，可以的话就及时跑过去帮忙快速打掉它，特别有时候一片混乱中树苗丢在一些位置大家都不会注意到，及时提醒和打掉就立功了。

General Vezax（维扎克斯将军）

这战无法以正常手段恢复法力，包括了法力水晶、唤醒和法力药水。但不意味着低消耗的冰火球天赋会优于火球，实际上前者的DPS还是会差很多。这场战斗我个人很喜欢，打得认真加上运气好可以打出非常漂亮的成绩。最关键记住一条，就是只有站在暗影碰撞区域上面时才DPS，平时就闲着或用魔杖攻击。一般开始时所有远程都在一起，或在一个区域内略微分散开来，这样基本上暗影碰撞都会攻击这个区域（如果太多远程也可以分成两组），方便大家DPS。注意刚进入暗影碰撞区域时可能因为延迟的关系不会马上获得Buff，这时就开始施法并不会获得加速和降低消耗效果，要稍微等一下。这一战一般都持续很长时间，一开始就可以把冷却都用掉。没有特别观察，但法力水晶虽然不能恢复法力，应该还是可以触发2T7的效果，如果已经是4T8了，可以改用火焰菇。平时要随时注意将军的暗影碰撞攻击，及时跑开，不要受到无谓的伤害浪费治疗者本来就很宝贵的法力。这样在坦克第一次风筝时就应该接近OT了，要找机会隐身，注意不要因为自己或附近的人中了无面者印记而被打断。任何时候如果中了印记转身闪现，这种时候我都感觉当个法师真好。去萨钢蒸气处恢复法力的时机首先要看团队的安排，然后是自己法力的状况，不要等到快没法力了才想到去，我个人是喜欢早期就多恢复法力，尽量保持接近全满，因为中后期治疗者更需要法力，去那边挤只会增加受到暗影碰撞攻击的几率，影响他们恢复法力。暗影碰撞区域位置不理想或自己仇恨过高时，也是去恢复法力的好时机。中期不要忘了再隐形一次，确保后期可以毫无顾虑地输出。冰箱不要随便用，最好留在倒霉的时候用，平时还是闪现吧。

这一战还有一个关键是控制暗影碰撞区域的位置，所有远程都要注意不要太靠近将军，因为如果暗影碰撞区域过于接近，如果将军再朝那里发射暗影碰撞，飞行距离太短根本来不及作出反应跑开。如果暗影碰撞区域太靠近将军，可以让大家都站在该区域最远端，这样下一个暗影碰撞就会更远一些，这样逐渐调整到好的位置。P


打托里姆如果是正常打法可以不用管充能，分散开全力输出就是，只要不会秒杀治疗者就能应付，作为一个纯DPS职业任务就是最短时间内干掉首领


石皮长者施放地面震颤时要停止施法，平时就算是练习，因为如果留着石皮长者，芙蕾雅也会获得这个技能，一边清第一阶段的小怪一边还要留心这一点，难度更大得多


10人版本法师也可以抗飞行单位，但圣骑士会说这比治疗暗牧压力大多了


清将军房间的小怪时尽量靠近墙


很多人说将军是最酷的怪物形象之一，其实也很可爱

头条新闻

■ 电影《丁丁历险记》游戏版宣布开发

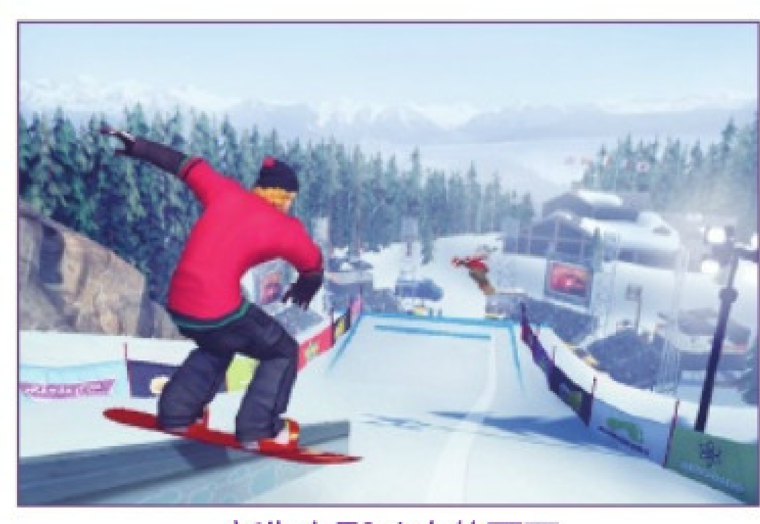
6月1日，派拉蒙数字娱乐和育碧软件宣布，将开发一款根据目前正在制作中的电影《丁丁历险记——独角兽号的秘密》（The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn）改编的游戏，这款游戏将随电影的上映同时发行。《丁丁历险记》在美国的上映日期是2011年12月23日。



《肉丸子的天空》游戏官方网站

这部由派拉蒙影业和索尼电影娱乐公司发行的电影使用了最先进的次世代真人动作捕捉技术。育碧蒙彼利埃工作室将与导演兼制作人史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）、制作人彼得·杰克逊（Peter Jackson）和凯瑟琳·肯尼迪（Kathleen Kennedy）合作来创作一个与目前制作中的电影密切相关的独特且令人兴奋的游戏。近几年来，在与知名电影和电视剧合作开发游戏取得成功后，育碧软件开始寻求更多的此类合作。此前，育碧已经宣布与SONY合作，推出3D动画片《肉丸子的天空》（Cloudy with a Chance of Meatballs，前译《食破天惊》）的游戏版。

■ 育碧宣布《肖恩·怀特的滑雪板——世界舞台》


新作在E3公布的画面

近日，育碧软件宣布与奥运金牌得主肖恩·怀特在《肖恩·怀特的滑雪板——世界舞台》（Shaun White Snowboarding: World Stage）中再次合作。由育碧蒙特利尔制作的这款游戏将为任天堂Wii平台所独有，并于2009年节日档期发售。在新作中，玩家将与肖恩·怀特以及他的队员一起挑战滑道，但这次的赌注将更高，你将紧随世界顶级的竞争者们从纽约时代广场中的一个U型雪道开始，一直到向法国、加拿大和日本声望最高的竞争者们发起挑战。《肖恩·怀特的滑雪板》为育碧取得了全球范围的成功，从2008年11月发售以来销量超过了300万份，并为育碧建立了一个新的运动游戏品牌。这款游戏也是与Wii平衡板兼容的第一批最受欢迎的游戏之一。

■ 育碧软件再添运动游戏新作《冠军学院》

近日，育碧软件宣布其运动类游戏系列再添一款新作《冠军学院》（Academy of Champions），这是一款由足球传奇人物贝利和美国女足世界杯冠军队成员米娅·哈姆（Mia Hamm）参与其中的足球游戏，平台为任天堂的Wii，《冠军学院》定于2009年年内发售。育碧的首席执行官Yves Guillemot表示：“去年《肖恩·怀特的滑雪板》在全球范围获得的成功标志着我们已经打入运动类游戏领域。现在，育碧将通过《冠军学院》这款与众不同的运动游戏为年轻玩家和运动迷们奉献一份新鲜独特的游戏体验。”由育碧温哥华工作室一支经验丰富的运动游戏开发团队创作，《冠军学院》围绕足球这个世界上最受欢迎的运动，其中有大量养成成分。在《冠军学院》中，玩家可以精进他们的技巧，征募新队员，组建尽可能强的队伍来击败他们的对手学院并赢得冠军杯。


贝利在游戏中的形象，《冠军学院》目前预订于9月2日发售

月评

■ 《细胞分裂》，一个动作游戏的新时代？

不管你对《细胞分裂》的新作如何期待，也不能忘记这样一个事实：Sam Fisher在游戏中开创的潜入式任务模式，一度遭受游戏性贫乏的困扰。许多玩家受不了不惊动警报完美过关的游戏方式，他们认为如果要那样的话，Fisher忍气吞声甚至无法开枪射击的表现是不能让人接受的。由此，许多人在游戏内表现，走向了反面，那就是一路光明正大地杀光所有敌人过关。想必游戏的开发者也清楚，如果《细胞分裂》的新作再不改变游戏方式，就不会继续取得成功了，于是我们看到《细胞分裂——定罪》推倒重做，于是我们看到了刚刚过去的E3上Sam Fisher的惊人表演。

Sam Fisher在新作中一定程度上改变了潜入的想法，以前那种追求极端潜入的游戏方式像强迫症一样地被摒弃了，转而变成一种新风格。它非常类似《谍影重重》系列电影中传奇特工Jason Bourne的表演：干净、利落、快速反应，同时非常的酷。我不相信每个看到演示视频的动作游戏玩家会不被它吸引。经历了对新版《波斯王子》一定程度的失望后，我们现在就几乎可以肯定，《细胞分裂——定罪》将是育碧软件在今年年末最成功的游戏之一。它不仅会是育碧软件的胜利，也将带领谍战类、潜入类动作游戏进入新时代——一个属于Jason Bourne风格的时代。

游戏业每过几年都会有一个风潮，很荣幸，《细胞分裂——定罪》再一次走到了新潮流的前端。P


Sam Fisher的形象与一年的原画设定中的样子差别很大


新的游戏方式

身为刺客需要极端的低调，而前作中表现出来的问题就是，主角太过高调，光天化日在城墙上爬来爬去，却没有人管；简单化的刺杀任务也令人厌烦。还好，新作展示了游戏性丰富的一面，现场演示时甚至有人大声叫好

刺客信条Ⅱ

预计发售日：2009年11月

■江苏 防弹手柄

■无刺客之名而有刺客之实，贵族Ezio誓将复仇进行到底。

《刺客信条Ⅱ》（以下简称AC2）在Ubisoft自家展示会上仅仅播放了一段CG动画，这种避重就轻的做法，让玩过初代并随之产生“心理阴影”的人们再次质疑本作的品质。不过好戏在后头，随后进行的索尼发布会上，《刺客信条Ⅱ》的一段Demo演示，打消了玩家的部分疑虑。Demo的开场与先前的演示片完全一致：贵族们在街头跳舞，绚烂的烟花将天空照亮，Desmond的另一位祖先Ezio在威尼斯的街头漫步。制作组表示玩家看到的，依然是Desmond的DNA中保留的祖先记忆的回放。如此说来，这个倒霉的酒吧服务生依然被囚禁在实验室内被人研究。Ezio的身份并不是刺客，而是一名复仇的贵族，但他必须采用刺客的技能去完成自己的使命。

达芬奇密码

达芬奇在《刺客信条Ⅱ》中所扮演的角色，是主角的一名顾问，历史上在钻心研究艺术之余，对科学也非常痴迷的达芬奇，会提供给玩家相当多的新发明、新创造，让Ezio在复仇的道路上获得力量增倍器的帮助。

在Demo的这个任务中，主角的目标是一名居住在戒备森严的城堡内的贵族，唯一接近他的方法，不是爬墙，而是空降——“达文西”会为Ezio提供文艺复兴版的滑翔翼，攀爬到制高点纵身一跃，然后打开滑翔翼之后，玩家需要通过从自己身下绽放的烟花所产生的上升热气流来获得高度和速度。飞行对玩家的操作有极高的要求，同时也说明新作将更注重刺杀前潜入的过程，而不是初代中过于简单化的“找人→杀人”模式。

更多的技能

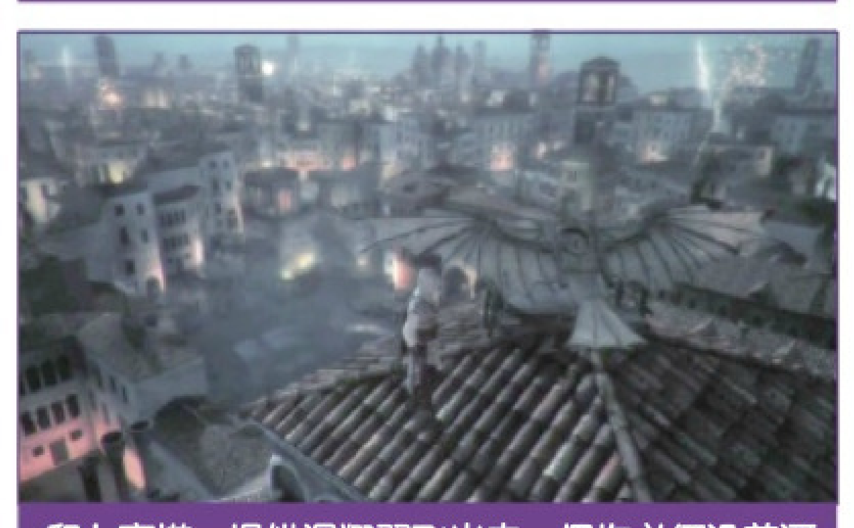
玩家也非常关心主角新的刺杀技艺。在成功在城堡屋顶降落后，Demo演示了主人公用一对袖剑同时抹掉两名敌人的脖子，以及空手夺取敌人武器的新能力。制作组表示，本作中主角的专用刺客武器将超过30种，其中的6种需要与PSP版《刺客信条——血统》联动之后才能解锁。



Demo演示的开始，在一只刚朵拉前开始任务



在化妆舞会中潜行，在所有人不注意的时候悄悄地飞檐走壁



爬上高塔，操纵滑翔翼飞出去，但你必须沿着河岸利用热气飞行

CG中展示的火枪，也可以在本作中作为一种远程武器使用。刺杀任务不允许刺客携带长兵器，因此在暴露身份、需要从敌群中开出一条血路时，从敌人那里夺取和使用各种长兵器，也是主角必需掌握的技能。

在演示的最后，主角在逃脱过程中展示了一种新武器——烟雾弹，借助烟雾的掩护，主角跳入护城河逃脱了追捕。P

英文名：Assasin's Creed Ⅱ　本刊译名：刺客信条Ⅱ　游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft　期待度：★★★★

蒙特利尔小组废弃了已经沿用了6年之久的动作模组，不惜将已经完成很高的游戏推倒重来，并且一年来毫无消息透露，无非是想摆脱系列已有的审美疲劳。于是在E3上，凭借Sam Fisher凌厉的亮相，他们一鸣惊人

细胞分裂——定罪

预计发售日：2009年第四季度

■江苏 防弹手柄

■潜行已经不再是流行的把戏，失去了所有特工装备的Sam Fisher要玩一次《谍影重重》。

在解决《双重间谍》中本土恐怖组织JBA颠覆美国政府的危机之后，Fisher却由于第三梯队的瓦解而失去了恢复身份的机会。在隐居两年之后，被女儿的死折磨得遍体鳞伤的Fisher决定开始行动，调查这背后的真相，并惩办凶手。蒙特利尔小组废弃了已经沿用了6年之久的动作模组，不惜将已经完成很高的游戏推倒重来。E3上，他们也的确一鸣惊人，他们让Fisher拥有了闪电般的行动速度。他将从马耳他一路开始西行，最终回到华盛顿。

就地取材

身为一个逃犯，尽管他会得到原第三梯队同事的帮助，但他的绝大多数装备，都需要通过缴获的方式获得，并且只能使用那些“大路货”，而不是特种改制武器。而更多的特种装备，则需要Fisher自己动手想办法了，在此次的演示片段中，就出现了他从一辆停放在路边的SUV上卸下了一只倒车镜的场面。

“快”字当先

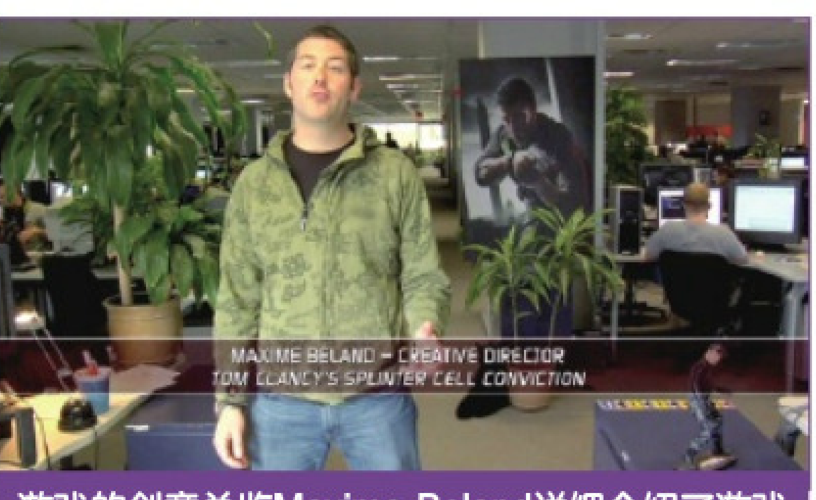
这种快并不仅仅体现在Fisher的移动速度，还包括两个动作之间流畅的衔接。原先需要复杂操作才能实现的组合动作，现在都可以使用动作键快速完成，大叔现在可以飞奔向一根楼房的排水管，然后飞身抓住之后快速向上攀爬，期间不会有任何的停顿和附加操作。E3上的演示片段活像《谍影重重》中的Jason Bourne在行动，这种风格改变也让大叔赢得了满堂彩。

Jason Bourne的快，体现在在同时面对多个敌人，甚至是被敌人里三层外三层包围之后，都能迅速找到问题的解决之道。在预告片中，我们同样看到了Fisher以漂亮、连续的动作，以闪电般的速度扫平一切威胁的场面。在《定罪》中，蒙特利尔小组引入了《彩虹六号——维加斯》中的“标注/执行系统”（进门前标注好攻击的目标和序列，然后破门后由队友逐一清理），只不过Fisher展示这种闪击本领完全要靠自己。这并不代表玩家只需扣动扳机，就可以自动扫平眼前的敌人，Fisher还需要及时地发动人盾、贴墙掩护，来作为闪击过程中的过渡。在展示Fisher华丽攻击动作的同时，机位的调整也显得极为动态化，深得《谍影重重》的精髓。


Fisher现在真的做到了“丢进人堆就找不到”



任务简报和剧情表现方式均使用了幻灯的方式，这是Fisher内心的写照，让我们能够以他的视角来看待屏幕中发生的这出惊心动魄的间谍游戏



游戏的创意总监Maxime Beland详细介绍了游戏的玩法。这位老兄的神色就像Fisher一样酷

Bourne之所以能在敌人的围捕中每次都顺利逃脱，不仅仅在于他跑得快、藏得好，更重要的是他总能故意释放错误信息来扰乱敌人的行动，从而找到破

英文名：Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction　本刊译名：汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪
游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★☆

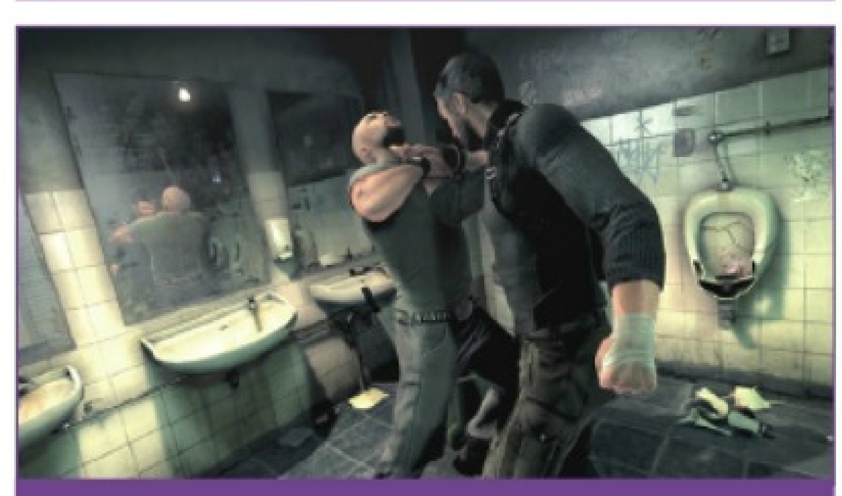
绽。在《定罪》中，出现了“最后位置系统”，Fisher暴露之后迅速找到掩护，就会在敌人最后发现自己的所在位置出现一个“鬼影”。这样敌人就会对这一位置进行搜索，而Fisher则可以在以自己为诱饵调动敌人的行动后，创造逃离和伏击敌人的条件。

Demo解析

在E3之前，Ubisoft曾发布了两段很短、也没有什么意义的先行预告片，一些欧美媒体借机冷嘲热讽，似乎对Sam Fisher新作的前景十分悲观。但是E3上Ubisoft的演示不可谓不是猛料，上来就展示了Fisher大段战斗的视频，而不绝只是用CG动画来虚张声势。

在演示开始，游戏的创意总监Maxime Beland一脸酷像出境，介绍了游戏的玩法。第一个场景是在一个厕所里，Fisher大摇大摆走到一个黑帮模样的人跟前，他先是在对方举枪射击的瞬间下了他的枪，接着用一系列的攻击动作让大块头失去了攻击能力。Fisher大声斥问，是谁杀害了他的女儿，而那个


演示场景1：快速夺枪


演示场景1：拷问女儿被杀的真相，这段打斗就像Jason Bourne的一样精彩


演示场景1：被制服的敌人，他的脑袋几乎接触了厕所里所有的硬质表面

不肯开口的人被Fisher按着脑袋撞向周围一切硬质表面。此处仍突出一个快字，如果你不能快速反应，后面的动作就无法顺利使出。

第二个场景是一个潜入任务。在开始的场景，任务名称直接投射在建筑物



演示场景2：窗外的瞬时点杀，但事先Fisher已经在窗外标注好了目标


演示场景3：屋顶潜行

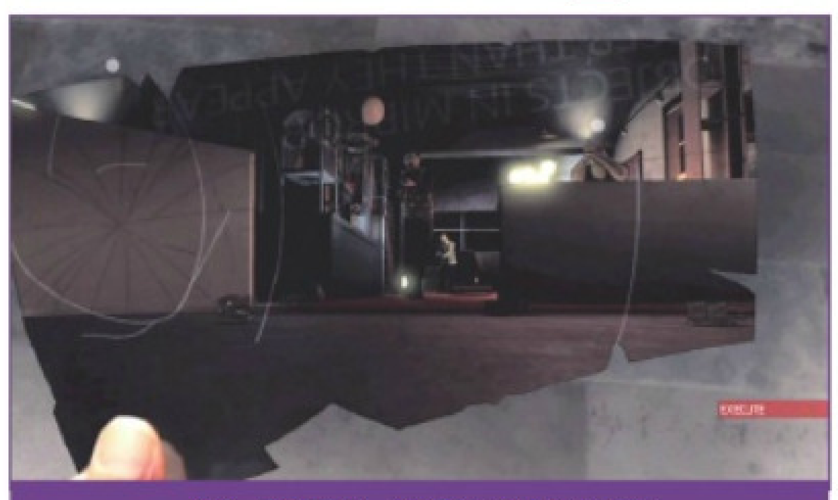

演示场景3：半转身速杀，Fisher的持枪姿势也发生了变化


演示场景3：干掉最后一个标注的敌人

的表面上，看起来非常有感觉。Fisher的潜入仍旧以快和利落为主。演示中，他潜伏在窗外，在窗户打开前他就可以按照一定顺序同时瞄准屋内的两个目标（目标头上依次以红点标出来）。接着Fisher迅速打开窗，在1秒钟内用无声手枪按顺序将目标爆头。

Fisher一些传统的潜入动作仍和使用，例如攀在屋顶的横杆上移动，但接下来的动作又属于“标注/执行系统”快速瞄准的范畴——从屋顶落地顺便干掉一个敌人后，Fisher的HUD界面上还剩下两个已标注的红点。此时，镜头迅速转向一个敌人，Fisher一枪将之爆头。落地后的动作看起来是使用标注功能后系统自动生成的，这看起来让战斗没有了难度，但需要在非常快的时间内作出反应并瞄准，相必也需要一定的窍门。

在另一个演示中，可以看到Fisher更多的快速反应动作。比如一顿老拳将一个近身的对手打摊，再胁迫他作为肉盾抵挡敌人的子弹。当这个可怜的人失去作用后还可以一枪将他踢出窗外，彻底了结。除了快之外，《定罪》的风格在一段CG动画中反应出来。CG中，一群武装的特战队员接近正在弹钢琴的Fisher。直到近前，才发现坐在那里的不过是个替身，Fisher则在黑暗里等待他们。正所谓兵不厌诈，在这段有趣的CG背后，可以看到《细胞分裂》游戏已经脱离了以往贫乏的游戏性，这就是我们不得不期待它的理由。P

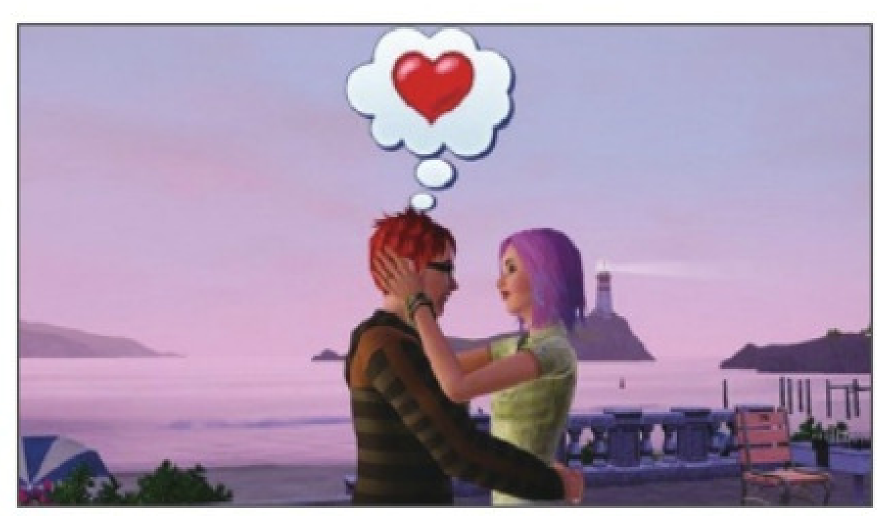

演示场景4：隔着门观察屋内


演示场景4：破门而入


演示场景4：挟持一名敌人并射击

头条新闻

■《模拟人生3》首周卖出140万份


EA的E3发布会上，《模拟人生3》便是开场预告片的主角之一

美国艺电宣布，《模拟人生3》（The Sims 3）自2009年6月2日正式发售以来，首周销量已达到140万份。虽然游戏被破解组织提前泄露，但这没有对销量造成太大影响，再次证明《模拟人生》品牌超强影响力。首周140万的销售数字也使得《模拟人生3》成为艺电PC平台首周销量最高的游戏，创造了新纪录，超越当年《模拟人生2》首发时100万套的销量纪录。

《模拟人生3》为玩家提供了全新的特性及“生涯愿望”要素，让玩家在创造模拟市民时，能为之订制真实的个性和命运。在游戏中，玩家还可以带领他们的模拟市民到城镇上与其他模拟市民进行互动交流，并捕捉动态画面制作成视频在网络上分享。新功能的加入成功地吸引了原有的《模拟人生》用户群。

■《战地3》正在开发中，下财年上市

虽然美国艺电的《战地》系列成功将多人在线对抗模式引入到军事题材FPS游戏中，但实际上《战地》系列近几年的销量并没有《使命召唤》系列高。比如，2005年推出的《战地2》在美国的销量为100万，主机版《战地2——现代战争》的美国销量为120万，而2007年最卖座的《使命召唤4——现代战争》仅美国国内销量就达到了800万，全球销量更是超过1500万。



一年前，英国版PC Gamer就号称见到了《战地3》

随着Activision《现代战争2》发布，EA也做好了应对准备。EA首席运营官John Pleasants透露，除今年将推出的《战地——叛逆连队2》外，该公司还在计划一款《战地》核心系列新作。John Pleasants称，他有幸在瑞典的DICE工作室中见到了《战地3》，开发人员的工作给他留下了深刻印象，虽然该作并不会在本财年内上市（2010年3月31日前），但游戏目前看起来非常好。在谈到仅提供下载的《战地1943》销售情况良好时，John Pleasants称，《战地》系列正形成一种服务模式，他看好《战地》系列的前景。

■《模拟人生3》繁体中文官方网站上线



繁体中文官网页面

美国艺电的热门游戏《模拟人生3》于6月2日问世，其繁体中文官网也在同时正式上线（http://thesims3.ea.com.tw）。《模拟人生》系列在中国台湾省受到的追捧程度不亚于美国本土，据称《模拟人生2》发售首周全球销量突破100万套，而仅繁体中文版的销量就占据三分之一。EA表示，《模拟人生3》繁体中文官方网站上线后，将持续推出《模拟人生3》的MSN表情图示、壁纸与倒数计时器提供玩家们免费下载。

月评

■ E3上的野心

与微软、索尼、任天堂三大厂商的发布会相比，EA虽然贵为全球首屈一指的游戏发行商，其发布会的受重视程度倒是相形见绌，但这没有影响EA想通过E3表达的勃勃雄心。在年初重新规划了产品线之后，EA的E3发布会并不像一些人所说的那样绵软无力。相比主机厂商而言，EA的发布会释放了更多让PC玩家眼前一亮的消息。

《龙世纪》《质量效应2》都将在年内正式发售，《破坏者》看起来也不错，很多人认为可能是“雷”作的《但丁的地狱》演示效果也很好，更不要说全新发布的《孤岛危机2》和开放世界的《全面通缉》（APB）了。EA把最后的压轴戏留给了网络游戏《星球大战——旧共和国》，一群舞着光剑的真人绝地武士走上台去，轰动效应自不待言，也反映出EA的确将这款在美国人心中神一样的题材发扬光大的决心。和那些相隔很远的PS3游戏相比，这都是PC玩家马上就能体会到的内容。

最近有消息说，由于《教父 II》再次出师不利，销量停滞，EA已经决定暂时“封杀”这个系列的制作。但即使没有“教父”品牌，EA手里还是握着一手好牌。显然财报上显示的亏损不是因为EA的游戏有销售压力，而是源自家大业大之后独有的烦恼。但只要EA的游戏仍旧引人注目、后势强劲，那么账面上的亏损就不会成为真正的问题。P



EA的E3发布会用“星战”压轴，气势逼人


E3现场的EA展台



根据之前一点点挤出来的情报，我们知道了在游戏里玩家将扮演一位灰衣守望者，领导人类对抗入侵的怪物"枯萎"大军。但这次的演示重点可不是和那些恶心怪物的打打杀杀，而是玩家将如何与队伍中的异性队友进行互动，以及可能发生的罗曼史

龙世纪——起源

预计发售日：2009年10月

■重庆 Jump

■《龙世纪》的主创演示了主角的……嗯，道德选择。

在本次E3 EA展区的媒体闭门放映会里，《龙世纪》的主创Mike Laidlaw亲自上台，演示了一些尚未公开的新要素，包括玩家在冒险之余的浪漫时刻，以及一场精彩的屠龙大战。

与异性互动

演示伊始，玩家出现在会议守望者小队，也就是玩家自己队伍的营地里，这里能够遇到第一位女性队友，Leliana。剧情进行到这儿，主角事实上已经和Leliana有着非常亲密的关系了，这位一口法国腔的红发美女似乎对主角有着相当程度的好感。但在离营地不远处的一个小帐篷里住着另外一位女性角色：性感的女巫Morrigan，似乎十分钟意用轻浮的语言挑逗主角。看上去Leliana是位善良的传统美女，而Morrigan则像是一只坏坏的性感小猫。根据制作者的说法，在《龙世纪》中，玩家将无时无刻的面临道德选择的考验——当然挑选女伴这事儿也不例外。于是玩家来到了Morrigan的帐篷外，虽然她看起来喜欢向主角卖弄风情，但其实他们之间的关系还没"接近"到可以发展出一段罗曼史的地步。不过玩过恋爱养成游戏的玩家都知道，提高好感度最直接的办法就是送礼物。玩家摸出了一本魔法书，这原本是属于Morrigan的母亲大人的私人物品，现在被玩家当作礼物送给了这位妖艳的女巫。

Morrigan在欣喜之余也邀请玩家进入她的帐篷喝杯"女巫浓茶"。主角此刻已经将可怜的Leliana忘得一干二净，二话不说就钻进帐篷里。比起黑岛和Bioware以前著名的"屏幕一黑"，《龙世纪》中的浪漫细节似乎是要丰富了许多，至少这次有了一些暗示性的镜头和声音，场面十分香艳。然而忽地镜头一转，制作人一脸坏笑的解释到，完整场景请期待正式游戏。于是沮丧的灰衣守望者只得回到自己的营地，但迎接他的却是嫉妒得发疯的Leliana……面对责问，玩家可以选择宽慰她并作出承诺，或干脆不再理会她，继续和Morrigan缠绵在一起。这只是游戏中道德选择和队友互动的一个例子，考虑到BioWare的游戏一直都有队友争风吃醋和互相对立的先例，本作中队友和主角的互动更是达到了最高峰。

屠龙大战

关于Morrigan的母亲和那本魔法书，这里还有些故事要讲。Morrigan的母亲Flemeth是位法力强大的女巫，事实上，这两母女关系并不太好，不太好到Morrigan要求主角去杀掉她母亲……当然选择权在玩家手上，玩家可以言听计从，也可以拒绝插手她们之间的家务事。总之，如果玩家决定和Flemeth开战，那么这注定是一场艰难的战斗，因为Flemeth会变成一头红龙……是的，这游戏被叫做"龙世纪"不是白叫的。这头巨大的怪兽会咬人会喷火，其实设定挺传统。只是在卓越的图像演绎下，这场战斗显得格外有魄力：巨龙会用爪子抓住玩家然后狠狠砸向地面，龙翼打击会让渺小的凡人飞到数米之外，她甚至会一口咬住玩家然后抛向空中。视频中，玩家小队也采取了灵活的战术，身披重甲的骑士在正前方吸引仇恨，矮人狂战士将战斧深深的砍进巨龙的鳞片里，远处的法师也忙个不停，炫目的法术不断从指尖射出击中庞大的巨兽。最终，屠龙勇士跳到了龙头上，将长剑深深刺进巨龙的头骨中，结束了这场史诗般的战斗。这场战斗的场景让人想起了《博德之门》中经典的屠龙之战，只是画面更有魄力，场面更加震撼。P



你时刻面临道德的选择

英文名：Dragon Age: Origin　本刊译名：龙世纪——起源　游戏类型：角色扮演
制作：BioWare　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★☆







不同的赛道奖励将影响玩家在游戏内的档案分数和车手个人成就，EA希望通过这样的方式鼓励玩家使用不同的方式来进行游戏，以在游戏中贯彻自己独特的驾驶风格。演示视频中还出现了类似于《火爆狂飙——复仇》(Burnout Revenge)中出现过的敌手系统：如果两辆赛车总是互相较劲，那么这两名车手就能够成为敌手，车顶上就会分别出现了表示赛道敌手的图标，战胜赛道敌人能够带来特殊的奖励

极品飞车——变速

预计发售日：2009年9月22日

■重庆 Jump

■《变速》届时将与Xbox 360平台上的《极限竞速3》正面碰撞，看来这次EA的野心着实不小。

经历了《极品飞车——无间风云》(Need for Speed: Undercover)的失望之后，EA决定将自家这款招牌赛车游戏进行大变脸。在更换了开发组后，EA宣布“极品飞车”新作将转向真实赛车模拟领域。在本届E3的发布会现场上，我们终于得以一窥这款常青竞速游戏的最新作品的演示。

就地取材

EA欧洲副总裁Patrick Soderlund在发布会上演示了这款游戏，根据根据他的说法，本作制作重心在于将不同的驾驶风格融合进游戏中，让玩家享受不同的驾驶体验。也许《极品飞车——变速》中的车辆数量并不如《GT赛车》或《极限竞速》系列一般多，但游戏中却收录了数十款各种驾驶风格迥异的赛车供玩家体验。在一款赛车游戏中，完美竞速玩家和赛道杀手的游戏侧重点肯定不同，而《极品飞车——变速》专门为不同风格的玩家量身打造了不同的游戏体验。

《极品飞车——变速》中引入了赛道奖励系统，不同驾驶风格的玩家能够在赛道上获得不同的奖励。演示视频中已经出现了多种赛道奖励：耐力超人将授予面对敌人攻击性驾驶不为所动，抗压能力超强并且坚持跑完赛道的玩家；统治者则是毫不留情的攻击道路上所有的对手，用充满绝对统治力的方式获取胜利的玩家的勋章。不同的赛道奖励将影响玩家在游戏内的档案分数和车手个人成就，EA希望通过这样的方式鼓励玩家使用不同的方式来进行游戏，以在游戏中贯彻自己独特的驾驶风格。

演示视频中还出现了敌手系统：如果两辆赛车总是互相较劲，那么这两名车手就能够成为敌手。

“快”字当先

就目前的演示来看，本作的游戏画面十分出色，车辆细节有了长足的进步，尤其是车内构造细节令人感动。本作的赛车引擎声效相当出色，高速比赛中的展现出速度感和车辆物理效果同样让人激赏。看来由知名拟真赛车游戏GTR系列主创领衔的新制作组对游戏的各个方面细节都十分注意。

演示中出现的车辆都是有现实授权的知名赛车，比赛也只有传统的赛道赛和城市赛道赛，开放城市街道比赛和类似警车追逐的场面都没有出现。《极品飞车——变速》预定在今年9月上市，届时本作将与Xbox 360平台上的《极限竞速3》正面碰撞，看来这次EA的野心着实不小。P



各种不同赛车争辉，NFS系列正在寻求新突破


精致的车内视角


公布的游戏画面一度被认为是CG

英文名：Need for Speed Shift　本刊译名：极品飞车——变速
游戏类型：竞速　制作：Slightly Mad　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

David Jones将游戏描述为“有着充满活力的城市、各式载具随处可见，并有着数以千计的NPC市民可供互动”的大型在线游戏。《全面通缉》可以被想像成GTA的多人在线网游版。不同的是，玩家在这座城市中横冲直撞时还得和其他怀着同样打算的玩家互动

全面通缉

预计发售日：2009年

■重庆 Jump

■犯罪者与执法者将在一座开放的城市里混战成一团。

在本届E3的发布会上，EA宣布Realtime Worlds（Xbox 360上开放世界游戏Crackdown的制作者）成为了他们最新的合作伙伴，与Valve（《半衰期》系列）Harmonix（《吉他英雄》《摇滚乐团》）和Crytek（《孤岛危机》）这些如雷贯耳的名字摆在了一起。由前GTA制作人David Jones领衔的Realtime Worlds也在发布会上公布了之前造势已久的新作《全面通缉》（APB，即All Points Bulletin的缩写）。这款谣传已久的网游版GTA终于揭开了神秘的面纱。

玩法揭密

目前在公司担任创意总监David Jones亲自上台介绍了本作。他将游戏描述为“有着充满活力的城市、各式载具随处可见，并有着数以千记的NPC市民可供互动”的大型在线游戏。《全面通缉》可以被想像成GTA的多人在线网游版。不同的是，玩家在这座城市中横冲直撞时还得和其他怀着同样打算的玩家互动。在《全面通缉》中，每一座在线城市中能同时容纳100名玩家角色。

既然是网游，那么游戏的第一步便是创造一名独特的玩家角色，Jones演示了《全面通缉》的角色创造界面，除了基本的性别样貌选项外，游戏中还有大量的奇装异服和纹身刺青之类的独特标识。在演示中，我们已经可以看出一些游戏的基本框架：那些梳着飞机头和莫西干发型、身着哥特皮装的混混显然是在合作对抗另外一派敌人，让这些原本肆意妄为的混混团结起来的原因则是因为游戏中引入了阵营设定。

根据Jones的说法，玩家的道德倾向将会影响他们的游戏方式。根据不同的道德选项，玩家将被分成两个针锋相对的阵营：犯罪者与执法者。犯罪者的玩法比较接近传统的GTA式游戏，玩家可以从事非法的勾当，很容易在短期内获得利益；另一方面，执法者作为城市秩序的捍卫者，将和犯罪行为进行直接对抗，长远来看似乎更有前途。但不管玩家选择哪个阵营，最终目的都是为了在这个世界中树立自己的名望，并且积累财富最终出人头地。



David Jones在APB的E3发布会上


E3上演示的人物创建功能非常强大


这些人看上去不像是执法者……

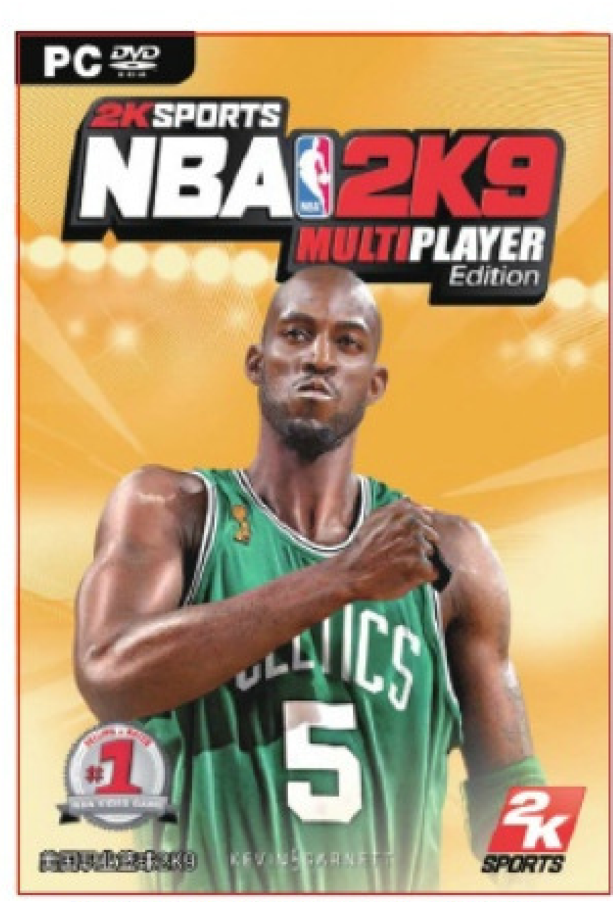
试玩展示

本次展出的的试玩视频中还含有大量的枪战和车辆追逐战内容，场面火爆无比。试玩的大部分玩家都选择了犯罪者，看来在游戏中逍遥法外仍然是主流选择；而执法者这边能够开着传统的警车拉响警笛四处转悠，又高调又威武。目前要给这款游戏下一个定论还不太现实，毕竟作为一款网游，游戏的任务系统和社区交流功能都还不太明朗。这款游戏凭借出色的效果夺取了多项E3媒体评论奖项，肯定将是随后一段时间内关注的重点。喜欢GTA的玩家有着充分理由期待这款野心勃勃的游戏。P

英文名：Dragon Age: Origin　本刊译名：龙世纪——起源　游戏类型：角色扮演
制作：BioWare　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★☆

头条新闻

NBA 2K9简体中文版即将发售



NBA 2K9"亚洲版"包装图案

北美著名游发行商Take Two近日与国内最大的单机游戏发行商网元网达成合作，旗下著名游戏产品NBA 2K9简体中文版将由网元网独家代理发行。Take Two旗下拥有众多著名游戏品牌，其GTA系列更是以千万销量成为最受玩家追捧的游戏产品之一；网元网发展至今已成为多个国际一线游戏公司产品的国内总代理，占领国内单机游戏80%以上的市场份额。值得一提的是，双方合作推出的简体中文版是Take Two为中国大陆玩家精心准备的"亚洲特供版本"——网络对战版，这是家用机平台与海外PC版本都不具备的在线游戏模式。玩家只需要创建用户名及密码并登录游戏指定的服务器即可实现互联网对战。除了可以看到实时更新的排行榜外，玩家之间也拥有对抗赛、组队挑战其他玩家等丰富的游戏模式，支持1V1和2V2。另外，球衣道具等物品也将随着你登录服务器自动更新完成，这将是大陆正版玩家独享的服务项目。


NBA 2K9简体中文版画面



被详细汉化的技术统计界面

《马克思·佩恩3》首度披露详情

尽管《马克思·佩恩3》官方网站上那个秃头男人已经出现了很久，但人们一直无法得到这款游戏的详情。日前，一向以新作爆料为卖点的游戏杂志GameInformer以《Rockstar的黑暗英雄重生》为题揭秘了新作的若干细节。如你所见，在上一集故事结束后，马克思·佩恩又虚度了12年光阴，他现在成了一名精神残缺的人，酗酒及止痛药成瘾仍折磨着他。佩恩现在成了一名秃头大胡子的中年人，Rockstar决定不再起用James McCaffery为其配音，但原作标志性的独白则会在新作中延续，游戏标志性的子弹时间也得以保留。游戏的故事发生在巴西圣保罗，他为了逃避纽约留给他的巨大阴影来到这里，但在他担任一位富人的私人保镖后却引爆了这个城市的地下黑幕。游戏由Rockstar温哥华工作室开发，Rockstar没有透露《马克思·佩恩3》背后的技术细节，有传闻说游戏将基于Rage引擎开发，这款引擎成功地运用在GTA4等知名游戏中，但这个消息没有得到官方确认。尽管并不是每个人都喜欢佩恩如今的形象，但看起来这款游戏仍旧值得期待。


GameInformer的杂志扫描图

月评

T2的大作年

并不是每个人都清楚Take-Two、Rockstar Games以及2K Games之间是什么关系，人们只知道在过去的几年里，在Activision、EA、Ubisoft等一线公司的背后，崛起了一批新的游戏品牌。《马克思·佩恩》《午夜俱乐部》《生化震撼》《文明》《英雄萨姆》等等作品家喻户晓，Rockstar Games的GTA系列更是以千万销量成为最受玩家追捧的游戏产品之一。

事实上，Rockstar Games、2K Games以及2K Sports都是Take-Two旗下的子公司之一。十几年来，通过并购和成立新公司，Take-Two各个分公司旗下都建立起来自己的游戏品牌，拥有众多一线品牌的Take-Two已经成为北美最著名的游戏公司之一，这也是为什么《大众软件》中旬刊决定开设一个新专区的原因。我们不妨看看此次E3前后Take-Two的表现，2K Games的《生化震撼2》《边境之地》以及《黑手党Ⅱ》都是广受瞩目的大作；2K Sports的体育品牌虽然还不能和EA相比，但NBA系列的稳扎稳打和获得的好评程度足以让它在篮球运动至高无上的北美地区赢得足够的市场份额；最后就不得不提到Rockstar Games，它的上一款游戏GTA4全球销量早就突破了1000万大关，如此成绩，恐怕连好莱坞的票房冠军也要投来艳羡的目光了。

环顾Take-Two在2009年的新作，你甚至很难找到一款不够分量的游戏，或是找到一款还在开发中就现出"雷"作品质的作品。可能很多人不太喜欢马克思·佩恩从帅哥变秃头，但谁知是不是故弄玄虚呢？如果不出意外，我们在今年冬季就能得到这个问题的答案。



Take-Two和它的子品牌


仟游软件科技（上海）有限公司成立于2006年1月，是Take-Two在中国的全资子公司，隶属于Take-Two旗下的2K Games品牌

根据制作人现场发言我们得知，《黑手党II》的对白手稿超过300页，这还仅仅只是英文对话，还不包括意大利语对白。本作的舞台——以上世纪40至50年代纽约和芝加哥为原型的虚构都市"帝国城"，由10个左右风格各异的街区构成，总的可行动区域将超过10平方英里

黑手党 II

预计发售日：2010年第一季度

■江苏 防弹手柄

■野心勃勃的《教父》互动电影显然保持了前作在电影化渲染上的高水准。

2003年的人气之作《黑手党》已经开始尝试解决如何游戏结构自由松散的问题，当然，这与制作组的成员酷爱电影表现手法有关。在本次的E3大展上，2K Games带来了游戏续作的演示。在EA《教父 II》受挫之后，《黑手党 II》也就承载着玩家们对黑手党题材互动电影的全部期待。

Demo展示

E3之前，制作组已经展示过主角Vito与伙伴Joe化装成清洁工，在当地另一家族的聚会上大开杀戒的一幕。本次展示的任务位于游戏初期，Vito那时候还没有被"Made"，他与Joe以及另一名家族小头目Henry一道驱车前往一家蒸馏酒厂，因为该厂的老板"肥佬"（Fat Man）自己招募了一些墨西哥匪徒，从此以后拒绝缴纳保护费。任务简报是在驾驶过程中以人物对话方式实时交待的，玩家也可以跳过驾驶的路途，直接到达终点（类似《致命车神》），情节衔接非常紧凑。


任务是在一个雪天开始的，雪地和汽车上的积雪看起来非常逼真

战斗开始后，三人组需要依靠掩体步步为营的一路杀入，同时不能让"肥佬"离开自己的位置过远，防止其逃跑之后出现任务失败。

电影化表现

在解决所有武装人员之后，游戏转入了一段高质量的实时演算过场：嚣张的Henry第一个找到了跪在墙脚边高呼饶命的"肥佬"，并将枪管塞进了他的嘴巴，要求他双倍支付保护费。随着一声枪响，镜头切到了一支冒烟的大号左轮，接着拉到了它的主人——"肥佬"，这个可鄙的家伙引诱Henry上前，然后用藏在后腰的武器杀死了他。此时镜头迅速切到了还不知情的Vito和Joe惊慌失措的表情，待二人赶到现场之后，Henry已经奄奄一息，"肥佬"也早已逃之夭夭，随后从鸟瞰镜头中可以看到大批武装者已经将酒厂团团包围。场面调度和镜头的切换非常具有电影质感，体现出了系列一贯的高素质。


三人闯入酒厂


在酒窖中胡乱开火，就会引发火灾和爆炸

接下来的任务是护送流血不止的Henry到医生那里，此时任务转入了限时状态，玩家必需在有限的时间内冲出包围圈，然后启动自己汽车尽快送受伤者接受急救。如果先前炸毁了肥佬的车，则下面直接进入逃亡战。在一架大桥上，高速行使中的Vito忽然发现出口处已经被警察封锁，他将何去何从？Demo至此结束，给我们留下了无尽的联想。P

（请留意下期中旬刊《黑手党 II》详尽前瞻）

英文名：Mafia II　本刊译名：黑手党 II　游戏类型：动作　制作：2K Czech
发行：2K Games　期待度：★★★★☆

游戏多人选项的选单做得非常有意思，玩家将进入Jacob Morris（多人模式的主角，一名参与了极乐城建设的焊工）的公寓，在这间典型装饰风格的房间里，各种游戏选项都以互动物品的方式呈现，待一切准备就绪，玩家就可以乘坐专门的探海球出发进行多人游戏了

生化震撼2

预计发售日：2009年11月3日

■重庆 Jump

■《生化震荡2》中的多人模式体现了制作组一丝不苟的精神。

广受期待的“内涵类”FPS游戏续作《生化震撼2》在今年的E3大展上并未提供可试玩版本，但通过展台上播放的演示视频来看，游戏不仅在深度上继续有所强化，并且先前公布的多人对战模式也渐渐清晰起来。

Big Sister的身手

我们已经知道，《生化震撼2》的新主角是原型Big Daddy，是的，销魂城中第一名穿上厚重潜水服成为钢铁怪物的人。比起前作中出现那些沉重、笨拙，总是出现在Little Sister身边的Big Daddy，原型Big Daddy有自己的自由意志，这让他行动更迅速，动作更敏捷。除了招牌的大电钻，他还能额外使用多种武器，甚至能够使用质粒（Plasmids）——想象一下咆哮着使用电钻冲锋，并且另一只手上闪闪发光射出火球的Big Daddy吧。除此之外，原型Big Daddy与其他Big Daddy之间最本质的区别在于：他既可以像一名普通的Big Daddy那样保护Little Sister收集亚当（Adam），也可以自己收割Little Sister，获得她们携带的亚当。当然，主角升级成了Big Daddy后，自然也需要一名等级匹配的敌手。在演示中多次出现身着女性潜水服的Big Sister，她不仅动作灵巧到夸张，并且同样拥有强大的质粒能力，绝对是难缠的对手。

火球对轰?

本次E3上，制作组第一次公布了多人联机的细节。多人模式竟然发生在前作剧情的一年前，了解前作剧情的玩家会知道，其时销魂城正爆发内战，它最终导致了之后的一系列悲剧。在这个背景下，玩家在多人模式中投身内战。事实上，作为一部专注于剧情更甚过战斗的FPS游戏，《生化震荡2》中的多人模式同样体现了制作组对故事背景一丝不苟的精神。尽管多人模式的主角Jacob Morris是一名卑微的焊工，但背后支持他的是一个神秘组织。这个组织暗中支持销魂城内战的双方，为他们提供武器和质粒能补给。通过不停战斗，Jacob能获得组织更多的青睐，获得晋升后就使用更多的武器和质粒。



Big Daddy从海底醒来，单机剧情就从海底开始



一手电钻，一手火球

多人模式显然得到了精心设计

目前多人模式只演示了“自由陨落”模式，也就是传统的死亡竞赛大乱斗。玩家不光可以使用标准武器和质粒轰杀对手，还有一些新鲜的内容。比如玩家可以如前作的单人战役一样入侵自动炮台系统，被“黑掉”的自动炮台能够为玩家作战。如果你找到了Big Daddy的潜水服并穿上，虽然不能像真正的Big Daddy一样横冲直撞，但却能极大地提高玩家的抗打击能力（当然缺陷也显而易见）。在最终版本中，多人游戏还将引入“适者生存”和组队对战模式。P

英文名：BioShock 2　本刊译名：生化震撼2　游戏类型：动作　制作：2K Marin
发行：2K Games　期待度：★★★★





返工后的游戏画面使用了卡通渲染风格，色调和场景发生了很大的变化。在演示章节中，整个画面都被干燥的土黄色填充，干裂的大地和破破烂烂的衰败建筑构成了场景的基本元素。出色的光影效果和精妙的贴图使得画面并不如其他纸片般卡通渲染游戏那样单薄，具有相当的真实感

边境之地

预计发售日：2009年10月

■重庆 Jump

■这款不太正经的游戏，从多个细节恶趣味的表现方式中就可见一斑。

《边境之地》是由开发过二战背景FPS《战火兄弟连》的Gearbox Software制作的新锐射击游戏。这款游戏混合了射击游戏的操作方式和Diablo式的装备、天赋升级系统，并且支持4名玩家在线上进行合作游戏。自2007年公布以来，它一直断断续续地透露着开发进度。今年早些时候，传出了《边境之地》将进行大规模美术风格修改和重制的消息，到本次E3上，我们终得一窥游戏改进后的视觉效果，并且深入了解了游戏系统。

卡通渲染风格

返工后的游戏画面使用了卡通渲染风格，破败而充满黑色幽默的效果相当适合《边境之地》的游戏风格，它显然适合幽默感比较发达的玩家。

传说在潘朵拉星球上的异形将他们的财宝藏在了一座避难所里，获得这些财宝的人将能坐拥无法想象的权力，当然，在赏金猎人的眼里，这些都是白花花的银子。玩家将扮演这些蜂拥来到星球上的避难所猎人中的一名，在危机四伏的星球上寻找异形的宝藏。在寻宝过程中，玩家不光遭到本土原住民和怪物的抵抗，还将面临众多同行的竞争。



早期游戏画面，完全和卡通渲染不沾边

其实是“大菠萝”？

根据Gearbox的说法，游戏流程其实与Diablo相似。玩家的主要活动范围是石火城——一座被当地强盗统治的肮脏城市，有一大堆的麻烦事需要玩家这样野心勃勃的外来人帮忙解决。游戏的一幕中有20～30个主线任务，在完成任务的同时玩家将逐渐接近本地的盗贼头子，并最终取而代之。除了主线外，这座城市中还有超过100个支线任务来获取经验和装备。在玩家成为本地的盗贼头子后，还可与盗贼集团的更高层头目取得联系，得到更多情报展开新剧情。

系统方面，玩家能在4名赏金猎人中选一名进行游戏，每名角色都有不同的职业定位（坦克、士兵之类）并各自拥有3条不同的天赋树。以士兵为例，天赋分别为战斗、治疗和战术。战斗天赋树自不必多说，在本条天赋树投入技能点的士兵将拥有过人的单兵作战能力，擅长使用突击步枪，能够装填三种不同类型的弹药，并能架设自动机枪炮台；医疗天赋则有些莫名其妙，医疗兵能将普通的机枪炮台改造成医疗炮台，附近的玩家就能获得治疗（此外，他还能在普通枪械中装填治疗弹药，然后对着队友一通扫射，身受重伤的队友立马就生龙活虎了）；战术天赋能提升整个团队的作战效率，想必更适合在组队作战中扮演后援型角色。

玩家可以在世界的各个角落搜刮装备。在组队游戏中，如果几名赏金猎人同时看上了一件掉落装备，那么丢骰子吧，这是最公平的分配方式。

通过E3的演示，《边境之地》的游戏定位逐渐的清晰了起来，如果玩家对这款新锐“刷子”游戏有爱，那么你的等待已经不遥远。



组队战斗，请注意女主角身上的奇异色彩

英文名：Borderlands　本刊译名：边境之地　游戏类型：射击　制作：Gearbox Software
发行：2K Games　期待度：★★★★

头条新闻

■《梦幻诛仙》测试开启 “试客”发号



根据完美时空消息，《梦幻诛仙》开发已基本完成，在7月中旬小范围发放测试账号，本刊将通过“大众试客”栏目发放其中部分账号，有兴趣尝试的读者可关注大众软件论坛http://www.popsoft.com.cn参与发号活动。北京完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦表示：“回合制网游市场竞争激烈是有目共睹的，同质化严重也是有目共睹的，但《梦幻诛仙》将会是个例外，它将打破2D回合网游同质化现状。”

他指出：“完美时空早在几年前就制定了全方位发展的网游平台战略，并开始着手2D回合网游研发。为了打造精品，不惜投入千万巨资购买国际一流设备，为全新引擎的研发做准备。除了顶尖的开发设备，在研发方面完美时空高薪聘请了业内知名2D回合游戏制作人加盟完美时空进行核心游戏设定制作。开发过程中，研发人员不仅借鉴了其他网游的经验，更对玩家喜好进行过覆盖全国的大型调研，并根据结果对传统设定进行了30多余处修改，力求打造出更具游戏性的2D回合网游。游戏美术上，完美时空不惜重金邀请了曾担任国内多部电影大作美术指导的著名美术制作人担任视觉顾问，并采用了“实景拍摄”等之前仅用于电影制作的视觉优化技术。”

■《诛仙》第二届跨服PK赛



2008年《诛仙》第一届跨服PK赛曾吸引了全服数百个帮派的积极参与，完美表示：“为了让更多玩家体验跨服PK赛的战斗魅力，《诛仙》第二届跨服PK赛将于2009年7月再次点燃战火。”

据悉，《诛仙》第二届跨服PK赛采用了全新的战斗规则，奖励也较上一届更加丰厚，最终的落地总决赛也将突破传统，力图为玩家呈现一个世界大战的恢弘之势。

■《赤壁》全新资料片“百团大战”登场



《赤壁》2009年首部大型资料片“百团大战”6月18日正式登场。伴随资料片“百团大战”的上线，全新兵器“钩、盾”也正式亮相。

全新要塞争夺玩法是本次资料片“百团大战”的重头戏之一，世界地图当中除了原有的河北、关中，以及汉中、建业、许昌等地之外，将新增子午谷、凤鸣山、逍遥津、白帝城、七星湖等三国时期的战略要塞。而子午谷要塞争夺将开启要塞控制权的争夺玩法，更有争夺资源采集点、采集资源、为本国招募NPC精兵、在据点中建造防御工事等多种玩法，还可通过交纳木材和铁矿从而获得五斗米教教众的协助。

月评

■ 完美的“诛仙”

这个题目可以从两个方面解读，一种是完美时空的“诛仙”，另一种是“完美”的诛仙。先说第一种，《诛仙》这个题材对于完美时空今天的成功有着不可或缺的作用，抛开原著不谈，完美时空能够抓到“网络小说做网游”这个想法就是很聪明的，且对于作品的判断也被事实证明是准确的。不过尽管如此，在《诛仙》之后又推出2D回合制的《梦幻诛仙》还是颇出人意料。

现在一谈起2D回合制网游，大家最先想到的肯定是《梦幻西游》以及之后很多“西游”，似乎很难再找到能像当年石器、魔力那样的成功作品，不得不说非常遗憾。所以对于喜欢回合制、诛仙题材的玩家来说，这款作品确实值得一试。完美时空对“诛仙”的重视和依仗显而易见，把这一题材发挥得淋漓尽致，成为了继《完美世界》之后的绝对招牌，这便是第一种，完美时空的“诛仙”。

再说“完美”的诛仙，“诛仙”对于目前的完美来说，无异与“魔兽”之对暴雪、“西游”之对网易、“半条命”之对Valve、“马里奥”之对任天堂，是一个“完美”的存在。但也必须指出，这只是目前的状况而已，“诛仙”的高度及意义还是很难和以上几款题材相提并论的。一时的“经典”与“一世”的经典，相差的不是一个字那么简单。

虽然不能说完美在“炒冷饭”，但也从侧面说明现今国内网游在游戏题材上的捉襟见肘。不过不管怎么说，完美今次继续在“诛仙”上做文章肯定胜算颇大，正如前面所讲，一款崭新题材的回合制网游，对于完美，是完成了产品布局和战略规划，对于整个市场，也确实可以起到积极作用。总之，完美时空再次做出一个聪明的商业判断。P



《梦幻诛仙》能否延续“诛仙”神话？

赤壁
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://chibi.wanmei.com/

■北京 紫烟

颠覆历史，《赤壁》麦城之战

麦城之战是《赤壁》中演义战场之一，以三国历史中经典的“麦城之战”为背景。玩家在这个战场中可以亲身经历五虎将之一关羽败走麦城时被吴军前后堵截的困境，感受一代豪杰的无奈。当然啦，毕竟是游戏，在《赤壁》里，玩家可以开启该战场的完美剧情，改写历史中关羽的命运，“关二爷”是生是死，今天就全看你的啦！

战场性质：演义战场　　战场等级：75+
战场类型：合作、护送　　战场人数：6～9人
战场难度：★★★★　　战场线路：9 10 11

投票决定，走自己的路

与各地的任何一个战场管理员对话，选择“演义”中的“麦城之战”即可开始战场排队，当排队人数达到6人时战场开启，玩家自动进入战场，并获得战场道具“谏言状”和“直言令”。

剧情开始后，关羽会被朱然带进敌人包围之中，这时开始第一次战场投票——选择垫后还是冲锋。战场中共有两处投票模式，每次都有两种选择，垫后或者冲锋，不同的选择可以开启不同的玩法，完全根据玩家投票结果决定。当一种玩法选择的人数达到6人或者6人以上时，即按照这种玩法开启战场的后续情节。无论选择冲锋还是垫后，玩家都需要帮助关羽击杀追兵，保护他到达战场的最后关口。不过不同剧情会遇到不同Boss，在战场结束时获得的奖励也不同。

两条分支，关羽生或死？

麦城之战共有两条剧情分支，一支为历史重演——关羽败走麦城，饮恨战死；一支则是关羽攻破襄阳，成功突围。剧情走向完全由参与战斗的玩家决定，也就是说我们每一个玩家在战场中的行为将直接决定关羽的生或死。

选择战场普通模式，无论对剧情怎么投票，当玩家保护关羽到达关口时，关羽必定战死，获得战斗平局奖励。用战场中获得的绝密锦囊和关公战刀开启战场的隐藏模式，关羽则会在玩家帮助下出走麦城，攻占襄阳，击败吴国大将吕蒙后成功突围，玩家获得战场胜利的奖励。

战场道具必不可少

在“麦城之战”中，有几种道具可以帮助玩家完成剧情任务，下面为大家分别介绍。

直言令和谏言令

战场开启后，系统会赠送每个玩家一个“直言令”和一个“谏言状”。它们是用来向将领进谏的凭证，前者是参加第一次分支剧情投票凭证，后者可以参加第二次分支剧情的投票。当战场内有6个以上玩家投票时，选择同样选项，则会开启新的战场剧情。

火油瓶和御飞刀

火油瓶和御飞刀是战场内的攻击道具，可以帮助玩家更加有效地击杀敌人。火油瓶：装满火油的瓶子，点燃后掷出，能在小范围内造成巨大伤害；御飞刀：一把精致的小刀，使用后能对目标造成持续伤害并降低防御。玩家进入战场与关羽对话后，就会获得3个火油瓶。战场各个角落处散落的物资箱中也会得到火油瓶和御飞刀。

阵法书

战场内第一个Boss朱然会随机掉落各种阵法书，把阵法书交给关平，即可获得各种属性的加成。战法书共有三种：方形、箭形和矩形。不同的阵法书所附加的状态也不同，分别是增加攻击、增加生命和增加闪避和防御。有效利用阵法书也是在战场中十分重要的。

突破重围，收获宝藏

帮助关羽从麦城突围后，玩家可以得到丰厚奖励，其中包括用来升级六阶饰品的碧筒饮、泣血军令状，换取战场称号的道具“破损的铠甲”和“折损的武器”。最终Boss吕蒙更是有几率掉落“金灵魂”和“印绶丝带”。此外，玩家还将在战场中获得独特称号，分别是绿色称号“不屈之人”、蓝色称号“麦城三百勇士”和紫色称号“武圣之手”。


Boss掉落


交换青龙刀


麦城之战



战场地图

热舞派对

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：在线音乐 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://rwpd.wanmei.com/

■北京 无泪天使

《热舞派对》潮色看点

MMORPG网游大行其道的今天，舞蹈类网游从众多休闲游戏之中脱颖而出，代表着网络游戏的另一种方向。也正因如此，舞蹈类网游现在可以说是“泛滥成灾”，跟“舞”有关的作品层出不穷地“跳”出来。那么完美时空旗下这款打着“最潮流的舞蹈网游”旗号的《热舞派对》又能为“潮人”们带去哪些对时尚、潮流的灵感呢？

个性装扮

《热舞派对》最有趣的特色就是个性装扮。如今是标榜“个性”的年代，每个人都希望自己能够与众不同，如果看到路上有人穿的衣服跟咱“撞衫”，肯定要郁闷半天，网络中，要是有人跟咱长得一模一样，就不用提多么别扭啦。

在《热舞派对》里，这种担忧被一扫而光。“一切皆可DIY”，这话虽然有点夸张，但确实是实话实说。高矮胖瘦可以选择，眉毛长短、眼睛大小、嘴唇厚薄、鼻子尖挺……这些也统统可以“自定义”，就算不凑巧真有人跟咱长得一样，那也没关系，还有“化妆”这个可以DIY的系统。你弄个“烟熏妆”，我就来个“裸妆”，咱的清清淡淡跟她的浓妆艳抹总是能区分开的吧？就算她爱好跟咱相同，也不必担心，她穿的粉色衣服，咱DIY个紫色，就不一样了吧？实在不行，咱弄个天使翅膀，反正只要用心，就能与众不同。

当然，再“个性装扮”如果画面不好那也是白搭，《热舞派对》采用的物理引擎PhysX成为表现“个性装扮”最好的舞台。

宝宝系统

目前大部分舞蹈网游采用“宠物”路线，一个可爱的玩伴陪在玩家身旁，不失为休闲娱乐的一种消遣方式。《热舞派对》主打的则是爱人们的爱情结晶——“宝宝系统”。

一对伴侣从相识、相知、相爱，到修成正果、结缘今生，需要经历的挫折和坎坷非常人所能想象。正因如此，当恋人踏入婚姻的殿堂之后，会更加的珍惜对方，渴望与对方融为一体。而热舞宝宝，就是伴随着他们的爱情而产生的恋爱结晶。从宝宝出生到蹒跚学步，从“咿咿呀呀”到出口成章，玩家可以看到宝宝的成长点滴。

另外，热舞宝宝的养育过程完全模拟现实生活中的宝宝成长过程，你希望宝宝健健康康地长大？希望宝宝更有智慧？希望把宝宝培养成前无古人、后无来者的栋梁之才？那就一定要好好地花心思在宝贝身上哦。



影视“热舞”

网络游戏和影视，看似完全不同的两个行业，结合在一起却有超越一般的独特魅力，据了解，完美时空旗下子公司——完美时空文化传播有限公司将投资拍摄一部新型爱情喜剧片《非常完美》，章子怡、范冰冰、苏志燮、林心如、何润东、姚晨等国内外知名影星将在《非常完美》中轮番上阵。

《非常完美》讲述的是由章子怡扮演的女漫画家苏菲与范冰冰扮演的女明星之间上演的一场“夺爱大战”，这个扣人心弦、跌宕起伏、爆笑不断的喜剧故事现已拍摄完毕，即将于2009年暑期正式上映。作为《非常完美》的独家网络游戏合作伙伴，《热舞派对》中诸多游戏元素也将在影片中与观众见面。

根据笔者的游戏经验，《热舞派对》通过每个月一次大更新、每星期一次小更新的更新频率，保证了歌曲和时装的数量，任务系统、结缘系统、称号系统、宝宝系统等跳舞类网游中常见的系统也都齐备，同时拥有比较有特色的抽奖券、彩票、宝宝打工等系统。《热舞派对》最近还与AGF携手，成为AGF亚洲方程式国际公开赛唯一网游合作伙伴。P



将DIY进行到底



快乐得“亮”起来



是的，你可以在这里延续下一代……



DIY这种“基因”必须传承

武林外传
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://wulin2.wanmei.com/

■北京 依凡

《武林外传》中做巡查

话说2009年某月某日开始， H1N1流感病毒开始肆虐墨西哥，进而全球大多数国家都有感染者出现，因此，海关机场无不是谨慎至极，严查各类出入境人口。而《武林外传》的江湖里向来是三教九流无所不包，上至天子宰相，下至平民乞丐，人口流动性极大，所以也就更加危险。

这不是么，天朝为了严防流感病毒在武林外传的世界里肆虐，朝廷已经严令六扇门各部门对于从七侠镇到沙漠的各个城镇进行严查。

燕小六昨天还坐着同福客栈门口的摇摇椅喝茶晒太阳，今天就不得不跟着邢捕头四处奔波了：那谁，站住、不许动、姓什么、叫什么、从哪里来、家里几口人，逢人就是这么一套……

嘿嘿，不是说国家兴亡，匹夫有责么，所以说除了燕小六这些官方的捕头捕快之外，就是平民百姓也可以进行协查的，因为武林外传前不久才开放了这么一个任务，那就是“治安巡查”咯。

好一顿不着边际的幻觉啊……其实就是想给大家介绍一下“治安巡查”任务以及官职换取的流程。只是非常时期，博大家一乐而已，毕竟笑笑更健康么，见笑、见笑，大家笑才是真的笑……

言归正传，其实治安巡查任务非常简单，具体任务内容包括如下几点：

任务时间：每天可以接取。

任务次数：每3小时刷新一次。

任务NPC：七侠镇卫兵周伯通、七侠镇芙蓉女侠、五霸岗卫兵归无计、杏子林司空摘星、八里庄霹雳堂长老雷天佑、十八里铺卫兵甄翼德、草原卫兵岳山、南疆异叟欧阳错、沙漠探询者、护法使者梁潇。

任务奖励：治安巡查令一枚。

也就是说，每天可以在七侠镇卫兵周伯通处接到治安巡查任务，然后依次拜访10个地图的10个NPC，然后回到京城，还需要在护法使者梁潇处等待半个小时。当然，这个等待还是有名头的，在这里被美其名曰为述职。其实呢，述职做个样子就OK了，呵呵，你可以离开做自己的其他事情，半小时后去交任务即可。

另外老话重提一下，从七侠镇到南疆地图中的9个NPC都是固定的，地点比较好找，使用指路功能自动寻径即可。另外，南疆异叟由于是在一群主动怪包围的茅草屋内，虽然不难找，但是低于80级的玩家一定要注意加血，或者从河边绕着走，可以免遭主动怪的毒手。唯有鸣荒沙漠的那个沙漠探寻者对新人来说可能不太好找，因为是游动的NPC，而且完全走的是危险路线，全是沙漠南门的主动怪线路。所以如果是级别低于90级的话，为安全起见，只需要在沙漠南门口等待即可，一般十分钟左右他就会自己走过来一次。

任务奖励的治安巡查令可以交易，但是不能直接点人物头像上的交易，而可以选择摆摊出售。这对于玩家来说还是一个好消息，至少多了一个选择了。对于那些比较懒的人来说就可以不用自己跑路，而是选择直接收购，当然对于勤劳的人来说又是一个发财的商机来了。但是个人建议，没事的时候和自己游戏里的亲密爱人一起巡游一下武林外传的十张地图还是相当有诗情画意的，话说回来，武林安全，人人有责！

其实治安巡查令是用来兑换武官官职的，每周二，在京城的护法使者梁潇处可以领取官阶称号任务。

目前武林外传开放的武官官职的最高品级为正七品，具体的官职以及对应需要的治安巡查令的个数如下：

从九品 伍长：需要上交10个治安巡查令。

正九品 什长：需要上交18个治安巡查令。

从八品 百夫长：需要上交30个治安巡查令。

正八品 千总：需要上交50个治安巡查令。

从七品 统治：需要上交66个治安巡查令。

正七品 辅国校尉：需要上交90个治安巡查令。

以上就是所有开放的武官官职，目前称号没有附加任何属性，也没有任何奖励，不知道在以后会不会有奖励计划推出。领取武官俸禄应该是比较现实的一点，如果可以附加属性自然更好，当然，有什么专属的BT武器就更加诱人了……



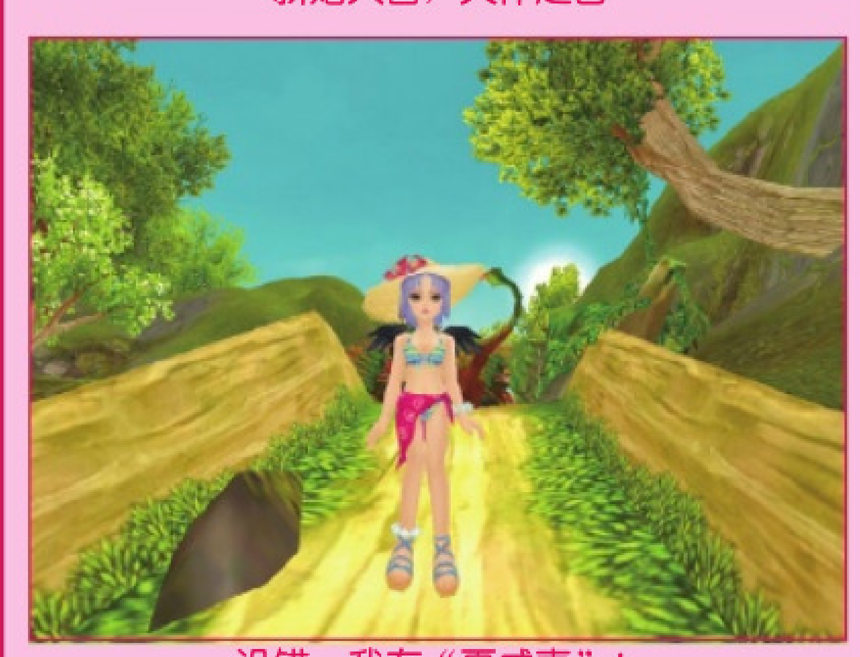
我们“红红火火”地生活



酒精不光吸引人类，同样吸引宠物



新婚大喜，天作之合



没错，我在“夏威夷”！

诛仙 ●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 天外飞仙

《诛仙》PvP生存之道

现在大家对于PvP这个词想必都是耳熟能详，英文全称Player vs Player，即玩家与玩家的对战。PvP作为非常受玩家欢迎的游戏体验，通过多阶段战场、全新PvP玩法，以及即将开放的的竞技场与楚汉军魂战场，在《诛仙》中再次得到强化。不过话说回来，虽然不是一定要争王争霸，但如果总是战败也不是一件很愉悦的事……

在高手林立，瞬间万变的PvP中，如何才能够生存下来是一门值得研究的学问。正如伟人所讲，“现在大踏步的后退，是为了明天大踏步的前进！”而且我们也不是后退嘛，暂避锋芒正是高手必备素质之一。根据笔者在多款游戏的PK经验来看，所谓“生存”之道，其实就是制胜之道，不过各个游戏的PK思想不尽相同，《诛仙》中又是如何?

PvP生存之技巧篇

在《诛仙》的PvP中，对操作有非常高的要求，然而操作这种东西，只能通过大量实战经验慢慢累积。那么除去操作外，还有哪些生存下来的小技巧呢？

首先是技能。《诛仙》设有特点鲜明的五大职业，在PvP中可以说是互生互克、配合多样。青云的群攻技能让他成为主攻手最佳人选，高防高血的鬼王注定要担当前卫角色，合欢的高暴击使他成为游离于PvP中的“刺客”，鬼道神秘的三大姿态了决定了他在PvP中副攻手的地位，而救死扶伤的天音，自然就是PvP中最不可缺少的治疗。

有了各自定位后，就需要根据自己定位掌握好在PvP中需要使用的最佳技能，将职业特点最大化。在瞬间万变的战斗中，选择正确的攻击技能固然重要，但能够正确使用自己职业的无敌技能，就是在PvP中得以生存的关键。比如青云的天仙护体，鬼王的明王降世，合欢的惜春。强力的攻击配合绝对的防御，这样才能更加容易站稳脚跟。

我们可以用强大的技能战败对手达成“最好的防守就是进攻”，也可以防御技能留住性命，正是“留得青山在”。判断出目前形势，合理地运用技能，是在PvP中生存下去的重要因素。

PvP生存之法宝篇

一个好的法宝会为PvP“锦上添花”，生存空间也会随之变大。选择法宝时，主要就是看法宝技能。

法宝“神木骰”的技能“否极泰来”，其效果为附加的攻击力在3%～800%内波动，并且一定几率令目标在一定时间内随机进入不利状态。最高800%的本体攻击力，简直就是杀手的代名词。金葫芦法宝技能是缴械，且在缴械同时还会减少目标大量真气，试想一下，战斗时一个被缴了械的对手，还能有什么太大威胁呢。

当然，适合用来PvP的法宝的并不仅有以上两个，更多的极品法宝还要大家配合自己的职业、个人喜好亲自挖掘。

PvP生存之意识篇

就算已经全盘熟知PvP技能，但如果“花堪折时没有折”，实是一大憾事。所以说战斗意识也是非常重要的，甚至可以说这是决定PvP胜负的关键因素。

所谓战斗意识，简单说就是“准确判断对方下一步动作，然后迅速做出有效回应。”

要做到这点并不简单，首选需要知已知彼，要熟悉《诛仙》所有职业的主要PvP技能和特点。比如合欢的“惜春”，该技能能够让合欢在8秒内免疫伤害和大部分负面状态，只有了解这个技能的效果，才能做出8秒内不要去挑衅他的判断，等到这8秒的“惜春”效果消失时，则是最好的反击机会。另外还有青云的天仙护体、鬼王的明王降世与狂灵反噬、鬼道的邪神傲世，同合欢的惜春一样，都是需要特别关注的技能，当被拥有这些状态的对手追杀时，最好不要硬碰硬，采取“你追我打”的无上战法，等待对手状态消失，之后再寻战机。

其次就是对自我修养。战斗中切忌紧张，不然能发挥的水平也发挥不出来了，要尽量掌握战斗节奏，不要被对手牵着鼻子走，抓住机会就要狠打，被压制情况下耐心等待。

当然，只是游戏而已，输了又能如何呢，打得尽兴、开心才是最重要的。P


青云门技能天诛剑气


青云门终极技能神剑御雷


宋金战场示意图

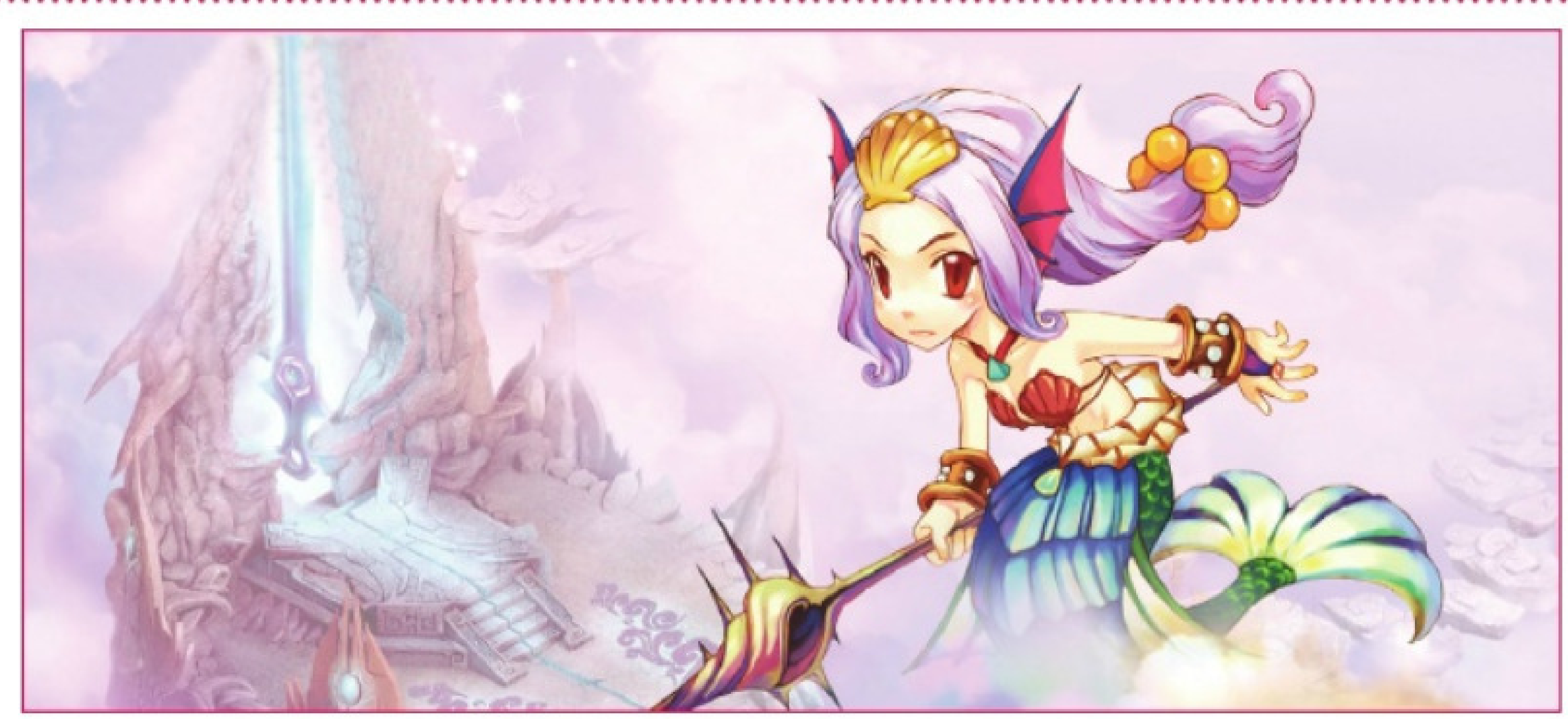

合欢技能蝶舞

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：内测
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

竺琦谈《梦幻诛仙》

完美时空最新2D回合制网络游戏《梦幻诛仙》即将开始测试，这也是继《诛仙》之后，完美时空第二款取材于"诛仙"的作品。针对如何看待现今回合制网游市场现状、为什么要推出这款产品、相比其它回合制游戏有什么区别等问题，北京完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦一一做出解答。





大众软件：完美世界几年来一直在以开发运营3D网络游戏为主，并且已经具备了相当成熟的3D游戏引擎技术，这次进军2D网络游戏是出于怎样的考虑？您如何看待中国2D网络游戏市场的现状？

竺琦：2D和3D仅是纯技术角度上的划分。现在，国内网游用户的总数越来越高。不同的用户对于网游有不同的需求。中国很多玩家习惯在游戏的同时聊QQ、听音乐甚至上网看新闻。

2D回合网游市场的用户比例很大，但是产品相对于3D网游要少很多。推出《梦幻诛仙》是为了满足玩家对新产品的需求，也是完美时空自主研发多元化发展的一种策略。

大众软件：目前市面上的2D回合制网络游戏同质化现象相当严重，通常只能以"新的"故事背景或人物设定与其他同质化的作品进行区别，完美时空这次推出《梦幻诛仙》，如何做到推陈出新，打破2D回合质网游同质化的局面？

竺琦：与众多"西游"风格产品相比，《梦幻诛仙》走的是"仙侠"风格。技术上，《梦幻诛仙》采用了大量尖端技术，实现了众多2D回合网游中首创的功能。玩法上，除了实现真实飞行的"飞仙系统"外，《梦幻诛仙》中还加入了战场、城战系统等大型玩法。另外的一些常规系统，如：装备系统、宠物系统、帮派系统也都有了革命性的突破。

大众软件：完美时空如何以2D画面实现《梦幻诛仙》在宣传中所强调的"真实飞行"系统？

竺琦：《梦幻诛仙》采用完美时空历时三年打造的顶尖EPARCH 2D引擎，首次在2D网游中使用"多相位空间"技术实现"高度"概念。置身游戏中，玩家可享受到媲美3D网游的真实飞行快感。除此之外，在御宝腾空时，玩家还能通过人物角色慢慢升起，周围场景逐渐缩小等视觉效果感受到飞行的真实感。

大众软件：完美时空自主研发和运营该款网络游戏的预期目标是什么？

竺琦：推出《梦幻诛仙》是为了满足玩家对新产品的需求，也是完美时空自主研发多元化发展的一种策略。

大众软件：当前的2D回合制网络游戏画面往往千篇一律，容易引起"审美疲劳"。完美时空以何种技术手段保证《梦幻诛仙》的画面的优越于其他同类作品？完美时空在开发3D游戏引擎的过程中积累的技术是否被应用到了其中？

竺琦：《梦幻诛仙》采用国内顶尖EPARCH 2D引擎打造，首次在2D网游中运用了"环境光效"、"粒子特效"、"透视效果"、"多相位空间"等多项先进技术，使游戏画面达到了无与伦比的电影效果。P


环境光效运用渐变自然


水面倒影技术逼真


无障碍飞行全面实现


天边的火烧云如真似幻


春日花景色彩亮丽

头条新闻

■《王者世界》公测开启



第九城市旗下3D战略回合网游《王者世界》于6月10日10:00开启“创世纪”公测。第九城市副总裁林卓民曾对媒体表示，“我们期望《王者世界》能成为回合制的魔兽，并引爆回合制网游的市场拐点。”

《王者世界》由韩国游戏开发商Ndoors历时三年打造，故事背景建构在公元1522年，曾拥有最先进文明的“王者世界”大陆在一次魔法力量下毁灭消失，为找寻失落的文明，玩家所扮演的“王者世界”后裔展开一连串的冒险旅程。

游戏中玩家可以操控包括主角在内的9名角色，佣兵拥有升级系统，并可通过结婚系统养育第二代佣兵。通过公会活动可以支配游戏中的城市，可对人口政策、粮食、生产、建筑物等方面发出指令，在经营城市过程中可以拥有下属国家。

■《FIFA Online 2》启动全球赛事



由EA与NEOWIZ联合举办、汽车与高额现金作为重奖、全球多家运营商参与的《EA SPORTS FIFA Online 2》全球挑战赛正式启动。

本次《EA SPORTS FIFA Online 2》全球挑战赛——中国区选拔赛分为3个阶段。大区选拔赛、城市冠军赛、全国总决赛。最终获得全国总决赛冠军的选手，可以进军韩国全球挑战赛。

据悉，韩国全球挑战赛的冠军将获得现代汽车一辆，而全国总决赛中有突出表现的玩家将有可能入选WE战队，成为正式的WE战队成员。WE战队是一支由世界游戏水平顶尖的职业游戏明星组成的游戏俱乐部，成立于2005年，在2008年更是收获国内外30余项大小赛事奖项，其中包括6项国际顶级赛事世界冠军。

■《新卓越之剑》推出国际免费版



2009年6月，第九城市推出《新卓越之剑》“无金币道具，不计时，无增值服务”的国际免费版，与现有游戏版本的不同之处有：关闭金币道具商店，多角色操作免费；原金币道具转移至银币道具商店，银币可在游戏内多途径获得，免费收集五十五种职业，强化、精炼、镶嵌等等完全免费。

不同于现有游戏为中国玩家贴心改进的本土化版本，为国际免费版特地引入韩国版本（V3.2.4），今后游戏版本内容也将与韩服一致。因此目前游戏内的部分系统，如20大新手成长礼包、Boss副本化、挑战者徽章兑换顶级装备、觉醒后升级点数、卓越世家全体验、缤纷精彩道具等等，都不会在国际免费版内出现。

月评

■两个世界在交替

《王者世界》终于开始公测，在主观意义上实现了九城“两个世界”这句口号。不过尽管《王者世界》在北美人气一直高居不下，也获得不少大奖，但目前还是无法和《魔兽世界》抬到同一高度，九城也明白这一点，所以这句口号除去是对自家的希望和对玩家的引导外，更有一点无奈。

其实九城现在面临的问题不是丢掉《魔兽世界》，也不是如何鼓吹《王者世界》多么多么好玩，而是这一系列事件带来的商家“美誉度”问题。《魔兽世界》代理权易主可以说是这几年中国网游市场中最有爆炸性的新闻，几乎所有网游玩家都在关注此事，在众多媒体“竞相”炒作后，部分玩家对九城的评价明显有所下滑，这绝对不是九城希望看到的。

不难看出，九城对《王者世界》确实寄予厚望，比如请来林俊杰和BY2为游戏制作了主题曲，产品发布会也定在了北京的中央电视塔下，所以如果说这句口号只是凭空喊喊也不客观，但这同时也是一个危险的行为，因为由此带来的是“比较”。

大部分玩家不会对游戏做出细致的划分和甄别，既然你喊出“交替”，那大家就会不由自主地去比较，游戏类型、游戏背景、操作方式，两者均不相同，最相近的可能就是“名字”。既然“比较”不可避免，那么九城就需要做出更加细致的“引导”工作——如何比较。

在受到“负面效应”压身的同时，拿出一款新作来挑战目前世界第一的产品，仅凭“眼球”效应是无法解决这个难题的。如何把这一系列事件的“负面效应”降至最低，如何真正地坦诚面对玩家提出的质疑，如何刹住《魔兽世界》这辆快车带来的企业惯性，如何习惯不同作品的不同操作方式，且看九城如何一一应对。P



《王者世界》中，玩家最多可雇佣8个佣兵协同作战

王者世界

●制作：Ndoors ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公开测试
●官方网站：http://at.the9.com/

■北京 燕山走马

在《王者世界》中周游世界

打打杀杀的事情说得太多，今天就来谈些轻松话题。《王者世界》架构了一个以真实世界为基础的虚拟世界，我们在游戏中可以看到哪些亲身游历过或是一直闻名但未曾得见的风景名胜呢？现在就请跟随笔者一起，来一次“神游全球”的虚拟之旅吧！

最美是家乡

《王者世界》中的世界版图是根据不同大陆进行划分的，尽管游戏中的划分模式与真实世界的七大洲四大洋不同，但只要是对地理拥有一定认知的玩家，都不难在《王者世界》中明确自己的位置。东北亚、东南亚、欧洲北部、欧洲南北与北非是目前游戏中的五大区域。本次奇妙旅行的起点，便是咱们中国所处地区——东北亚。

东北亚在现实世界中就是指亚洲东北部地区，包括俄罗斯东部、中国东北、华北地区，以及日本、韩国、朝鲜及蒙古，也就是整个环太平洋地区。游戏中东北亚地区主要国家包括中国、韩国和日本。

从新手村之一的哈尔滨出发，一路下来可以经过幽州、松江、巴州等地，与大陆一海之隔的台湾省也已经开放，据说后期还将在中国地区开放海南岛，作为钓鱼爱好者的天堂。

《王者世界》完全采用实地测绘方式，游走在神州大陆间，玩家会面对众多名山大川，甚至就连毗邻越南、柬埔寨等地的湄公河也没有放过。建筑古迹方面，玩家可以欣赏到中国古代的高超建筑工艺和宏伟的城市规模，比如乐山大佛、万里长城、黄河遗迹等知名景观。第九城市已经开启的〝风火九城〞活动就是根据《王者世界》这一特殊的世界架构而展开的，活动将涉及全国九大主要城市，而起点城市就是游戏中的新手村哈尔滨。

有了地理架构的支撑，NPC方面自然也要贴合翔实。游戏中玩家将在中国区域见到司马迁、张衡等诸多历史名人，并且他们的背景和事迹也都与历史上的相关记载吻合，比如走访张衡时，玩家会发现他所需要的一切都是为了自己的发明。

毗邻中国的日本和韩国同在东北亚地区。玩家在日本地区可以看到幕府时代的城堡，其中死亡将军城是一个难度较高的探索迷宫。韩国的釜山也是新手村之一，这里的建筑和人物穿着会让玩家看感到中华文化对他们的深远影响。

整个东北亚地区风景独特，特有的跨经纬模式让玩家在游戏过程中能够看到不同地区和纬度出现的不同植物花卉。游戏中的东北亚地区属于新手区域，除日本的死亡将军城要求75级进入外，其他地区多在50级前便可以游遍。整个东北亚地区目前已知的迷宫和特殊场景有黄河遗迹、龙宫、精灵之森、死亡将军城。

走访佛教圣地

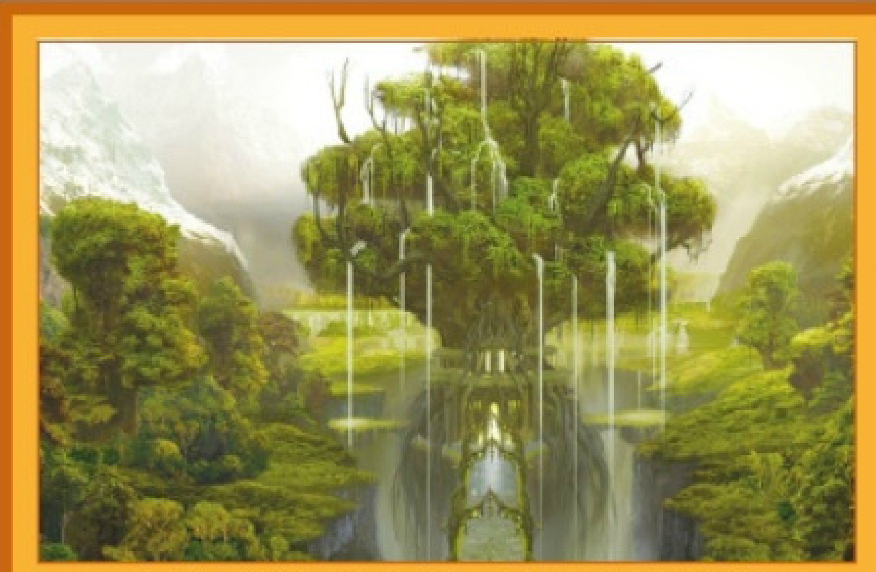
欣赏过东北亚风光，我们沿路南下便进入《王者世界》中的东南亚地区。游戏中将东南亚地区概括为印度，但实际为玩家展现出来的国家包括越南，柬埔寨等印度周边国家和地区。

游戏中的东南亚与现实情况十分相似，由于纬度变化，玩家在穿越柬埔寨地区时会看到成片的原始森林和茂密的亚热带植物群。继续西行，就踏上了印度的土地。

印度曾出现过许多世界知名人物，比如会遇到的孔雀王，他创下的王朝强极一时。游戏中印度地区多为沙漠戈壁，放眼皆是仙人掌一类耐旱植被，较郁郁葱葱的柬埔寨，虽然少些〝春意盎然〞但却多了一丝〝苍凉之美〞。

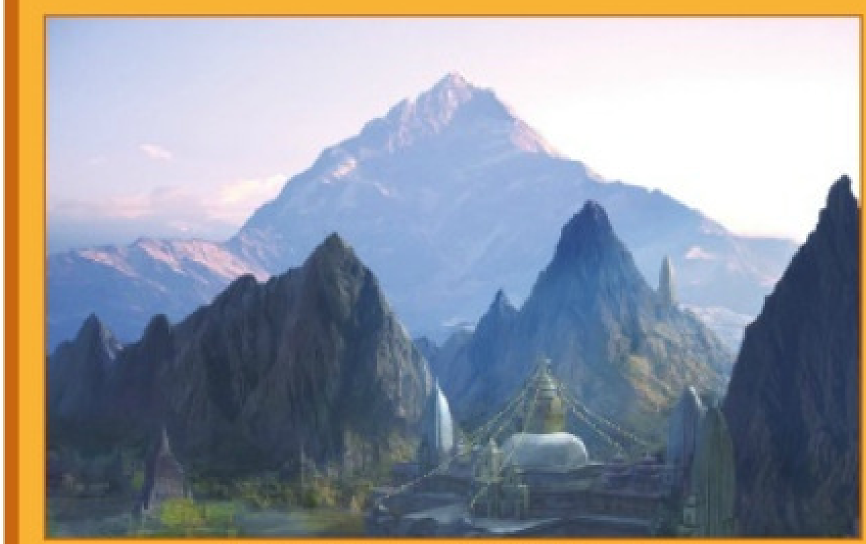
因为防御风沙的需求，再加上就地取材的必要，印度地区的城市建筑拥有独特造型，比如圆顶型建筑，明显是继承了佛教建筑风格。这里的建筑物多以土砖打胚搭建，整个城市似乎被盖上一层伪装色般矗立在大陆之上。

印度地区的迷宫很多，新德里东南方的泰姬陵、孟买东南房的摩亨佐达罗墓地，在欣赏这些古迹的同时，也千万别忘探索一下他们与神秘文明亚特兰蒂斯的关系。位于摩亨佐达罗墓地的影子迷宫在游戏前期对玩家极具挑战性，当然，掉落质量也是与难度成为正比的，很多喜欢冒险的玩家都会在


真正的“参天”古树与山顶积雪交相辉映


一望无垠的戈壁滩“荒凉”却不失气势


中世纪风格城堡彰显当地富庶


群山环绕下，心情怎能不开阔

50级左右汇集此处。

仰光之后，玩家可以到达游戏中一个中期重要的练级点——昆虫巢穴，这里适合35级左右玩家修炼，并掉落昆虫洞穴装备箱子。此外印度地区的加尔各答外有两名特殊生产职业NPC，玩家可以在这里学习到十项基础生产技能，最高能到达10级。

东南亚较下方的国家还有很多，除了在大陆板块以内的越南、柬埔寨、泰国外，玩家也可以跨过海峡，到达马来西亚等地。这些地方风景秀丽，且都带有浓厚的佛教色彩。与印度的荒凉不同，身处亚热带地区的城市拥有更为华丽的建筑外观和更为鲜亮的色彩。

玩家在《王者世界》中如果享受练级快乐的话，因该首选印度，如果提到休闲度假，就一定要去马来西亚或者泰国啦，比如吉隆坡、马尼拉等重要港口城市，就是放松休闲的好去处。

接下来我们再到游戏中最为迷人的欧洲游览一番，不过欧洲因为面积庞大，在《王者世界》中被划分为两个大区，我们首先要走访的就是南欧。

看，阿尔卑斯山！

南欧地区是指阿尔卑斯山脉以南的巴尔干半岛、亚平宁半岛、伊比利亚半岛及附近岛屿。玩家到达南欧时，第一时间就会欣赏到阿尔卑斯山这座分水岭带来的巍峨震撼。

《王者世界》中的南欧地区西南以直布罗陀海峡、东南以达达尼尔海峡、马尔马拉海和博斯普鲁斯海峡为界，将其与非洲和亚洲分割开来。沿着东南亚最顶段的主干道一路西行，经过曼德勒、加德满都、新德里后，就可以看到进入欧洲南部的入口。

欧洲在游戏中共分为两个区，本节重点为各位玩家介绍欧洲南部的壮观景色。欧洲对很多人都有着致命的吸引力，这里不仅风景宜人，而且地势平坦、民风开化。作为迎接玩家的首个城市——布加勒斯特是需要向大家重点介绍的地方。

布加勒斯特是欧洲南部的一个重要城市，对于很多新手来说，在经历了东南亚的磨砺后，将在这里接触到更多的新鲜事物。《王者世界》的生产模式相当开放，多达33种的生产技能需要玩家找寻分布在世界各地的制造大师才可以学习和提升，而游戏中提供寻人服务的特殊NPC“利文斯顿”就生活在布加勒斯特城外。

欧洲南部同样分布着很多历史名城，比如维也纳、慕尼黑、米兰、雅典、罗马、里昂、波尔多、马德里、里斯本等等，都在《王者世界》中有所体现。一路玩下来，玩家可以欣赏到无数欧洲风土人情，比如城市露天派对、荷兰的风车磨坊，再加上搭配该地图颇具维也纳风格的背景音乐，还真是欧洲式的的浪漫情怀。

值得在欧洲南部欣赏的的内容很多，喜欢地理的朋友可以在《王者世界》中欣赏到欧洲两大主要河流的磅礴，其中多瑙河被称为欧洲文化的摇篮，是贯穿欧洲国家最多的河流，于是也成为了我们欣赏各个国家风景的最佳路标。

罗马是《王者世界》中自始至终都相当重要的城市，玩家在离开新手区后，一定会注意到屏幕右侧列表的罗马风格图标，这里为所有玩家提供瞬间移动到罗马的功能，因为罗马不仅是游戏中唯一一个提供仓库的城市，还是无限制联赛等竞技活动的赛场。

欧洲南部的迷宫也是相当丰富，这里有恶魔城、克里可迷宫、君士坦丁堡激战地三处迷宫等待玩家挑战，而与前边我们所了解的那些迷宫一样，《王者世界》的所有迷宫及副本都是建立在真实世界中相关记载或传说上的。

接下来再说说神秘的北欧。在梵蒂冈国古抄本中留下了有关亚特兰蒂斯城的记载，而现代科学家们在很多其他国家的古老文献中也都发现了相同内容的纪录。有科学家认为，多个记载中都表示亚特兰蒂斯文明毁灭于一场大洪水，《圣经》中所描写的诺亚方舟其实就是亚特兰蒂斯转移时的工具。更有科学家认为北欧诸神的原型正是亚特兰蒂斯的国王、王后及英雄。所以来到北欧，就意味着距离亚特兰蒂斯文明更近一步了。

一个世界的两个极端

游戏中北欧地区包括5个国家，分别是丹麦、瑞典、挪威、芬兰和冰岛。通过欧洲南部到达法国巴黎，就算正式走近北欧的怀抱，所以最值得玩家欣赏的北欧第一站就是这座浪漫的城市。继续向深处挺进，玩家就来到了


椰子树总是和大海的味道联系在一起



长廊之下，思绪何方？



驯服猛兽的“王者”



黑色骏马与轻柔腰肢



战斗，还是人多一点有感觉

格陵兰岛，这里值得欣赏的地方是连接岛屿和大陆之间的海底隧道，充满现代气息，可以看到各种各样的海洋生物，如同置身海洋公园一般。

北欧大部分地区属于亚寒带大陆气候，冬季在这里比较漫长，气温也偏低，上至哥本哈根，东至华沙之后，便来到北雪覆盖的西伯利亚地区。

北欧地区同样为玩家再现了众多真实的国家和城市，伦敦不远处的英国史前巨石阵、阿姆斯特丹城外的热气球、俄罗斯首都莫斯科的红场等等都将一一展现在玩家眼前。

欧洲北部分布的迷宫也相当丰富，火山峡谷、圣彼得堡南部的恶魔丛林、布拉格西部的马克斯堡、奥斯陆西南方的冰雪中岳之地，以及可以进到神秘宇宙树城的“冰冻的亚德里分”副本，都是游戏中最具挑战的所在。

值得一提的是，火山峡谷位于莫斯科东部，由于高山的低温影响和火山的高温反应，使得这里呈现出特殊的地理环境，玩家在探索“失落的火山峡谷”时，一定会在寻找入口的过程中看到岩浆与冰雪交相辉映的画面。

古老悠久的北非

北非是《王者世界》中的一个非常重要的组成部分，古埃及与古巴比伦都位于这一区域，作为古老文化的发源地，当然有理由好好驻足欣赏一下。游戏中北非地区的城市不多，目前开放的只有巴格达与开罗。

在很多文献中，均记载亚特兰蒂斯后裔所在地就是古埃及和古巴比伦，这两个地方的文明似乎远远超过同时期人类应该具备的水平，比如埃及的金字塔、古巴比伦的空中花园，他们的辉煌似乎预示着自己与亚特兰蒂斯文明的联系，也为科学家们探索遗失大陆的秘密提供了丰富的线索。

在《王者世界》中，玩家可以通过对一些历史遗迹的探索，亲身体会揭开谜团的乐趣和挑战。

北非地区提供的迷宫有巴比伦空中花园、大墓地及王室峡谷。王室峡谷是埃及地区的一项重要保护古迹，这里埋葬了埃及历代的数位法老，并因此具有了埃及最大规模的金子塔建筑群和神殿遗迹。玩家到达王室峡谷中可以亲身感受古埃及强极一时的繁华荣耀，瞻仰一下那些高耸的狗头人身阿奴比斯神像，。

巴比伦空中花园是《王者世界》中另一个展现奇迹的地方，这里为玩家再现了古巴比伦时期的灿烂辉煌。在相关记载中，巴比伦国王迎娶了一位美丽的王妃，而王妃由于嫁给国王之前一直生活在一个岛国，那里绿树环绕景色宜人。为了免去王妃的思乡之情，巴比伦国王动用数万工匠，打造了一个高耸入云的空中花园。有科学家称，巴比伦国王娶得的妻子正是亚特兰蒂斯国的一位公主，因此巴比伦空中花园在建设中获得了亚特兰蒂斯人的帮助，在拥有超越当时所有建筑高度的同时，还拥有了当时科技不可能拥有的链泵灌溉系统，以保证整个空中花园中植物水分补给。当然啦，这些资料实际上也都是一些推断，还没有确凿的证据加以证明，不过如果真的有一天真相大白，所谓“神秘感”也就消失啦。

以上就是笔者在打怪练级之余发现的另类游戏乐趣，说它另类，因为现在着实没有很多作品能够如此详实、细致的描绘出一个以真实世界为蓝本，有机融入“神话传说”的虚拟世界。笔者认为，对于MMORPG来说，完整的世界观是重中之重，如果没有厚实的“世界感”来增加玩家互动和游戏表现力，终究不能被称为“大作”。大家不妨回忆一下，此时此刻仍能记起来的游戏情节也许不是装备，也不是等级，更多的是那些曾经带来震撼和欢乐的一幅幅画面和画面里的伙伴，我们不一定都能成为“王者”，但却可以开心地在这里徜徉。

现代生活的压力越来越大，也就有越来越多人希望用旅游的方式缓解一下压力，不过事实是如果想周游世界一圈的话，哎呀真不知道什么时候能赚够这份钱，所以在赚到足够金钱之前，就在这里预先感受一下周游全球的乐趣吧，当然当然，这可不是逃避现实的懦弱行为，只是在还不能实现理想之前，不妨自我娱乐一下嘛是吧！P



盛大的魔法在战斗中十分重要



就算是拉近镜头，人物同样惟妙惟肖



经验值让大家散发出太阳的光辉



游戏中的光影效果表现上佳


港口前的驻足

头条新闻

■《梦想世界》搜寻暑期玩闹达人



暑期即将到来，你是否已经计划好一连串节目，尽情玩耍一番？《梦想世界》刚刚发布了“通缉令”，寻找有活力，擅长玩闹的“暑期玩闹达人”，悬赏金还非一般的高，如果你认为自己符合条件，就不要犹豫了，立刻来“自投罗网”吧！

《梦想世界》本次共颁布了五份暑期玩闹达人通缉令，分别是动感玩闹达人、深情玩闹达人、幸运玩闹达人、魅力玩闹达人还有神秘玩闹达人！要得到响当当的达人头衔，当然必须体验一系列精彩的活动和接受一连串挑战，其中就包括坐时光机回到童年，挑战捅马蜂窝、捉萤火虫等各种童趣活动；还有上天下海，参与星座球大乱斗等动感竞技项目，甚有更多神秘内容，将在暑期逐步公开。

另外，今年暑期《梦想世界》活动还将突破传统，玩闹达人不仅要在游戏里接受挑战，参加神秘玩闹达人竞选的玩家，还必须和其他玩家一起，接受各种户外活动挑战。通过活动，结识更多朋友，享受夏天的户外阳光。

■《逍遥传说》开放全新地图——琉璃多宝塔



级别较高的你是否已不再满足于一般的练级场所？走遍天南海北的你是否希望迎接新的挑战？拥有宠物万千的你是否想要更多更强大的珍稀宠物？《逍遥传说》的全新地图——琉璃多宝塔能满足你的一切愿望。

《逍遥传说》开放了新地图“琉璃多宝塔”，除了能欣赏新的场景风光外，伴随而来的还有几种全新宠物。琉璃多宝塔分为三层，第一层适合80级玩家，内有飞翼仙子、蝴蝶精灵、瑞兽；第二层适合90级玩家，内有蝴蝶精灵、龙女；第三层适合95级玩家，内有天兵、瑞兽。其中，蝴蝶精灵、天兵，携带等级都为80级。

■《梦想世界》继续寻梦记



《梦想世界》全新精彩主题“寻梦记”六月份继续进行，承接“情动初夏”的威势，横跨端午节和六一儿童节的“佳节双重梦”力图为玩家带来精彩的节日活动，实现在游戏里快乐过节日的梦想。

在“佳节双重梦”中，端午节的传统过节方式于《梦想世界》里得到真实再现，一艘艘造型独特拉风的龙舟来到梦想大陆，增添了不少节日气氛。在长风岛举行的全新龙舟赛，结合了问答、战斗以及摇钱树规则，奖品则是我们的传统食品——粽子。

接下来“童真大变身”掀起了六一节的变身热潮，童心未泯的玩家可以来“装装嫩”，利用“梦想童宝“的神奇法力变回小孩子的模样，重温童年旧梦。也有玩家钟情于别出心裁的新玩意“吹泡泡”，并自发举行了“泡泡谁吹的最大”比赛。成百上千个泡泡在野外飘浮，闪烁着七彩光芒。

月评

■金山多益继续寻梦

不知不觉夏天已经到来，以“活动”出彩的多益自然不会放过这一机会。《梦想世界》发出暑期玩闹达人通缉令，包括动感玩闹达人、深情玩闹达人、幸运玩闹达人、魅力玩闹达人、神秘玩闹达人，并继续在6月中提到过的“寻梦记”活动。

“寻梦记”活动继“夺宝闹天界”和“情动初夏”后终于又陆续开放了后3个活动，分别为“佳节双重梦”“雄霸天下”和“情结宠物缘”，共分为6步的“寻梦记”现在还只差最后一步没有开启。

在上期说过，网络游戏的线上线下活动虽然不能左右游戏生死命脉，但却绝对是“锦上之花”，多益这多“花”看来花费了不少心思，也能看出策划的“聪明”之处。在经历了“夺宝”诱惑和“情感”戏码后，来一次没有太多利益冲突、太多情感交流的“纯粹娱乐”算得上“恰到好处”，于是“佳节双重梦”应时而出。

在游戏里面做“节日活动”并不少见，不过“新意”却不常见，这次多益的龙舟活动算得上中规中矩，“吹泡泡”则比较有趣。其实现在说起童趣或者对童年的回忆，很难用一两句话简单总结出来。相反，那些小时候玩过的游戏和玩具反而能够历历在目，不然网上也不会有那么多“儿时回忆”贴，罗列出一堆小时候玩过的玩意，有经历者无不流下一滴热泪……

“吹泡泡”这种以点带面的做法就非常聪明，首先从技术角度来说并不困难，不会因为做一次活动而大动干戈。从效果上来说，这个“小点子”可以很好达到渲染节日“大气氛”的作用，本来就是玩嘛，大家哈哈一乐、无伤大雅，最是放松不过。P



变身小顽童玩转六一

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 独孤城

心有灵犀，《梦想世界》夫妻任务详解

当明月镇响起了锣鼓的声音，当红娘宣读着爱情的宣言，当新郎新娘说出那句“我愿意”，这时候——一对美好的家庭就建立起来了。很多人都说婚姻是爱情的坟墓，是否当真如此？结婚之后如何继续维持浪漫的关系呢？《梦想世界》的夫妻任务就来圆你这个梦想。

何谓夫妻任务？

当玩家结婚之后，可以在明月镇的红娘处领取夫妻任务，夫妻任务共有100环，其中前70环为找人寻物，后30环为心有灵犀。每三天可完成100环的夫妻任务，每完成1环夫妻任务可获得若干经验。若夫妻等级差距超过10级，并且夫妻中有人等级低于服务器等级上限10级时，夫妻中低级的一方可获得大量经验，笔者算过，低级的一方的经验要比高级一方的经验高3~4倍左右。经验奖励还是相当不错的。前70环的小任务包括了“双人齐战姻缘兽”“给恋爱中情侣赠送礼物”“寻找中国结”“悬挂同心锁”“燃放新婚礼花祝福”“萤火虫之光”“寻找迷路的小乌龟”“训练爆竹礼仪队”“陪练新婚舞蹈队”。

各类小任务的完成方法

上文中笔者给大家介绍过了，夫妻任务的前70环都是一些零碎的小任务组成的。小任务情意绵绵，斗智斗勇，经过男女双方跋山涉水的拼搏最终完成夫妻任务的100环。前70环的任务大致是这样来完成的：

双人齐战姻缘兽

听说某个美丽的地方来了只姻缘兽，等待你们去消灭。到了指定地方后，玩家会发现姻缘兽，点击即可进入战斗，怪物十分简单，用群攻类招式就可以了，没有任何难度。

给恋爱中情侣赠送礼物

听说某人在偷偷的喜欢着某人，想送份礼物给她。这个任务可能是捉宠，也可能是寻物，但是捉宠的几率是比较大的。捉到指定宠物送给任务中说明的NPC即可完成任务。

寻找中国结

到某处寻找到中国结给红娘。根据任务提示，来到某个场景找到调皮的毛草团，点击毛草团即可进入战斗。第一回合毛草团是红色的，必须由夫妻中的一方来平砍一下变成绿色才可捕捉。捕捉成功即可获得中国结来交给红娘。

悬挂同心锁

听说明月镇某处的一棵同心树上的同心锁被风吹歪了，请你们去将它们归正吧。这个任务需要进入战斗内完成，第一回合会有一棵同心树，第二回合以后每回合召唤出若干怪物，但是夫妻两人只杀死三只同心锁即可完成任务。

燃放新婚礼花祝福

明月镇又有新人结婚了，请你们用烟花为他们祝福吧！找明月镇的红娘购买烟花并且使用烟花即可完成任务。

萤火虫之光

这个小任务是基于“给恋爱中情侣赠送礼物”上的。听说某人要送给某人一件礼物，萤火虫是不错的选择。来到任务的指定坐标找到萤火虫，点击萤火虫进入战斗。战斗时夫妻两人必须一起捕捉两只萤火虫才算完成任务。捕捉成功后交给相关NPC即可完成任务。

寻找迷路小乌龟

听说某人丢失了只小乌龟，请帮忙找回。首先先找到小乌龟，点击小乌龟即可答题，答对后可将小乌龟送还给它的主人。小乌龟的问题就是询问它的主人是谁，夫妻两人必须全部答对。

训练爆竹礼仪队

结婚典礼上，爆竹们欢快的娱乐着，但是有的爆竹脱离了队伍，请找出来并让它归队。任务很简单，看见哪个爆竹与其他爆竹位置不同即可点击劝其归队。

陪练新婚舞蹈队

明月镇为了庆祝婚礼，新来了一队舞蹈队，请训练他们完成任务。任务同样是非常简单，根据任务提示即可完成任务。


红娘真是这个世界上最伟大的职业之一


迷路的小乌龟


迷人的同心结



怪物同心锁

逍遥传说

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广东 独辉烁

《逍遥传说》之拯救齐天大圣

追风的脚步，永不停歇！齐天大圣孙悟空已被压在五指山下500余年，至今修行已满，正等待取经之人助他冲破五指山，再临三界。我们能否打破历史与传说，亲自去营救齐天大圣孙悟空？今天笔者就与大家一同飞越五指山，感受追风的脚步……

我要那天，再遮不住我眼。
我要那地，再埋不了我心。
我要那众生，都明白我意。
我要那诸神，都烟消云散。

何谓“飞跃五指山”？

“飞越五指山”是《逍遥传说》全新推出的活动之一，这次活动考验的是队员的坚持能力与默契程度，能否成功完成任务全凭大家的团结与努力。

与小说中唐僧揭去如来佛祖的符印不同，游戏中五指山内机关重重，想度过每个关卡都需一番努力。每个关卡都有特殊“Boss”把守，虽然“以暴制暴”永远是最简单有效的方式，不过一味蛮干也不是解决之道，所以掌握一定技巧是非常重要的，千万别反被打个满脸开花……

飞跃五指山活动介绍

每周四，孙悟空会向《逍遥传说》世界里的英雄发布求救信息。届时，广大英雄就可以前往相关城市，进入五指山等待厅来等待活动正式开始了。按照规则，每个玩家当天只允许参与一个时间段的活动，也就是说如果下午参与了“飞跃五指山”活动，则晚上的活动便不可以参加。

活动时间：每周四下午15：00～17：30与晚上20：00～20：30。

活动要求：五人组队，队里所有队员等级≥50级。

活动地点：傲来国（70,10）——广目天王。

玩家在开始前的30分钟里可以进入五指山准备厅，这里有一位五指山引路使者，他会交给玩家“五指山地图”。使用五指山地图便可飞行到隔壁或已经挑战成功的关卡，也可以用“五指山地图”查看活动规则与Boss所在地点和特征等。

飞跃五指山活动流程

活动开始后，队长就可以使用五指山地图，带领队伍飞行至临近场景。玩家可以最快的速度飞跃过五指山，也可以慢慢杀出两张虎符，然后去挑战山神，之后再飞跃五指山。当然，通关速度最快的三支队伍可以获得系统的丰厚奖励，具体奖励为何笔者不再剧透，可以说是一路团结征战过来的象征。

五指山的地图中分为6个普通关卡、5个五行关卡和两个无极殿关卡，闯完一个关卡才能飞跃至另一个关卡。六大关卡从南往北依次是：太阳关、少阴关、少阳关、太阴关、两仪关和太极关；5个五行关卡分别是：金、木、水、火、土。无极殿则是为勇者们准备的殿堂，队长有两张火符才可以进入最后的无极殿挑战镇山山神。

五指山中每一种怪物都有着自己的难点和弱点。例如五行怪，金为双抗怪，但血量较少；木、水为高血怪，但防御较低；火为抗物理怪，但法防较低；土为抗法术怪，但物防较低。

当玩家进入某个关卡时，系统会提示本关卡中Boss所在位置。在地图中找到Boss即可点击发起挑战。某些战斗中会出现“魅”这种怪物，封系门派可对其进行封印，若成功封印，下回合该怪物会立即逃跑；若封印不成功那么就只能让魅来封印玩家了……

所以挑战五指山的过程中，封系、输出系、恢复系相当重要。若队伍输出够高的话，可以不需要恢复的支援，笔者带领的队伍没有恢复就成功地闯关完毕，但是付出的药品费比较高，危险系数也相对较大，特此提醒。

五指山地图与状态

下面就五指山的具体战斗和一些注意事项进行说明。进入五指山后，除了保持队伍速度外，还要保持恢复效果，能不找药店老板就不找，否则只会


广目天王


火


两仪关


木

耽搁最后的完成时间。这对整个队伍的配合是一次挑战，建议多买一些一级药用来补给。

五指山的两仪关和太极关内，设有两大隐藏Boss——雷兽。打败雷兽后，玩家会被释放“雷虚弱”效果，全队攻击结果降低20%，同时受到伤害增加20%。这个属性一定不要疏忽，因为会在五指山中永久有效，并可以叠加，切忌为了得到虎符而为自己和队友增加负担。

成功的击败两只雷兽后即可获得虎符，持有虎符的队长可以按照五指山地图指引找到最北方的无极殿，前提是所有关卡均已成功通过，否则还是要一步一步往上爬。无极殿内可以挑战最终Boss——山神。山神整体难度适中，若觉得队伍恢复的效果不够而输出又不足，建议从药店老板那里购买若干金疮药与还魂水，并开“天覆阵”来挑战山神。

在五指山地图中的少阴关、少阳关和太阴关中，藏着三个这种特殊Boss——火兽，火兽可以理解为雷兽的虚弱版。打败火兽后，玩家被释放火虚弱状态。火虚弱状态与雷虚弱状态的效果一样，但是火虚弱不可叠加，五行怪则分布五指山地图中南方位置。成功打败两只火兽或任意三只五行怪，即可获得一个辟邪草。辟邪草可以驱除全队的一个雷虚弱效果，所以想发挥出正常水平的朋友可以尝试挑战火兽或五行怪，但是想用最快速度飞出五指山的玩家可以忽略掉这一关卡。

五指山中，除了特殊怪物“魅”有双抗状态之外，其他的怪物都是单抗或双不抗，魅只能交给封系的队友封印，不然她会反过来封印玩家，而且作用人数是三人，五行怪则都是单抗高或血量高。除去魅和五行怪之外的怪物，基本都是双不抗，所以无论是物理系还是法术系，都可以安心的秒杀。

五指山中的其他注意事项

五指山中，我们可以按部就班杀出一条血路，也可以选择最快速的路线冲出重围，都取决于玩家的选择。若想多获得奖励、经验与金钱，可以逛遍整个五指山；若想取得通关前三名获得系统奖励，就可以一路直下，按照太阳关、少阴关、太阴关、两仪关、太极关的顺序，飞到无极殿挑战镇山之神。

雷兽挑战两次即可，若挑战太多次的话，个人属性的降低可能会导致跟不上怪物属性，反而被怪物反噬，未免得不偿失。若玩家觉得属性跟不上，可以多挑战几次火兽与五行怪，再用辟邪草给驱除雷兽的雷虚弱效果。

活动奖励非常丰厚，笔者65级可获得活动奖励如下：经验6000，金钱4500，抵用金4500，还有很多的活动积分，挑战的怪物越多，获得的活动积分也就越多。活动积分可在当天活动结束后找傲来国（70,10）的广目天王换取召唤兽寿命，1点积分可以为召唤兽换取20寿命。广目天王降临人间的时间有限，所以积分必须在当天24点前使用，否则下次活动可不叠加哦。

飞跃五指山活动FAQ

Q：活动开始前，要在准备厅等多长时间？

A：等待30分钟活动即可正式开始。若玩家觉得30分钟有些漫长，不妨去做一些小任务，例如捉鬼、封妖、杀星、练宝宝等。

Q：怎么进入下一个场景呢？

A：队长和队员的道具栏里有个叫“五指山地图”的道具，使用后队长即可飞往隔壁的几个场景，只有成功挑战过所在场景后，才可以继续下一场景。

Q：雷兽和火兽该不该杀，杀了有什么危险？

A：打败雷兽和火兽都可以获得类似的状态，即伤害减少20%，防御降低20%。雷兽的可以叠加，火兽的不会叠加。雷兽杀两次即可获得虎符，所以只杀两次便足够，火兽可以杀若干次，只要玩家有时间。

Q：若有人中途退出队伍怎么办？

A：笔者也曾遇到这样的情况，有人中途退队的话，只能放弃任务飞到傲来国邀请新队友进入队伍，重新从第一关开始爬。所以在组队前一定要做好交流工作。

飞跃五指山是逍遥传说中一个不错的活动之一，奖励以1-2级宝石、藏宝图、百花露、虹彩等物品为主，可玩性极高。参与这个活动可以增加朋友彼此的配合性与团结性。经验和金钱的奖励也是比较丰厚的，吸引了许多玩家的参与。第一次活动可能会很陌生，但是有了第一次的经验，第二次就能很顺利的完成了。一起拿起手中的武器，共同飞跃五指山，拯救齐天大圣孙悟空吧！


少阴关


水


太极关

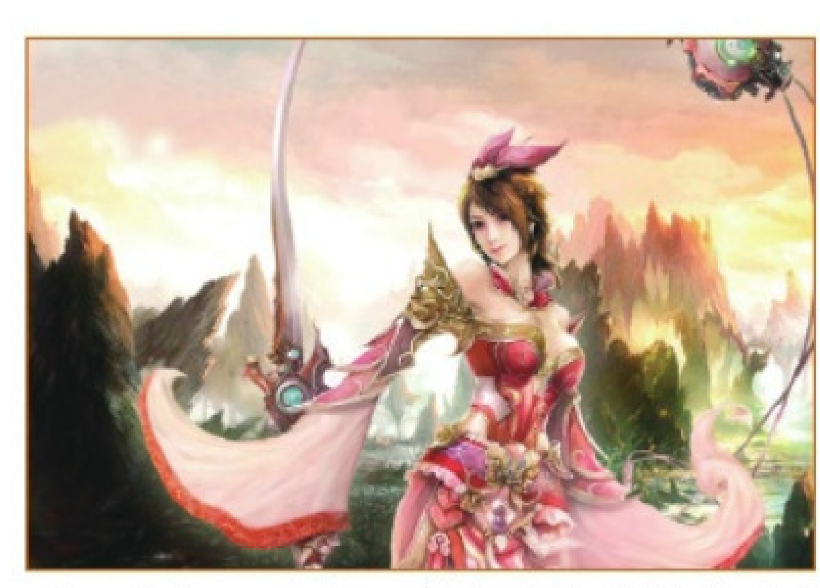


太阳关


土

头条新闻

■ 搜狐畅游公布穿越题材网游《古域》



搜狐畅游正式公布2009首款代理网游新作《古域Online》。《古域Online》是由搜狐畅游正式代理、广州第九艺术网络科技开发的穿越题材网络游戏。这也是搜狐畅游"祈宝计划"正式启动以来的首款入选产品。搜狐畅游表示："《古域Online》故事背景依托中华民族上下五千年的绚丽传统文化，构架了一个无比庞大恢弘的故事背景。游戏中以时下流行的"穿越"概念为契机，融合了神话、魔法、武术与科幻要素，巧妙打通了现代、上古两大时空。玩家将在游戏中扮演"时人"这一时空行者的重要身份，纵横游走于这个亦真亦幻、集现代科技与古文明于一体的神奇世界。"据悉，《古域Online》将在近期展开首次压力测试。

■ 搜狐畅游出展温州

由温州市人民政府主办，温州市信息化管理办公室承办，温州动画漫画协会和中国动漫网执行承办的第二届（2009）温州动漫游戏展将于2009年6月19日~6月21日在温州国际会展中心举行。

搜狐畅游携旗下运营的多款热门网游参加此次展会，包括金庸武侠背景的大型多人在线角色扮演游戏《天龙八部》；动作格斗网游《刀剑英雄》；上古神话传说背景的《刀剑英雄Ⅱ》；卡通风格、金庸同名小说背景的大型多人在线网络游戏《鹿鼎记》和2D仙侠网游《剑仙》。

■ 《刀剑英雄Ⅱ》角色代言揭晓



此次活动是2009年搜狐第二届ChinaJoy Showgirl选拔大赛的开篇之作，参赛选手超过千名。历时一月有余，目前《刀剑英雄Ⅱ》角色代言人入围Showgirl名单正式出炉。

最终入围Showgirl名单为：瑞雪、Flying雯、joy_sh、Gnitnal蓝、小涵、|天注定、vicky、☆王宝☆、赵洁、@沈梦@、张巾巾。

网络红人前三名：燕子（12645票）、大宝乐乐（11675票）、小戒（9208票）。畅游表示，本次大赛的网络人气前三甲将获得精致皇冠一顶及特质奖牌。

■ 《剑仙》新版爆料



近日《剑仙》迎来一次较大规模的版本更新，新版开放"仙宫斗法"、"妖魔入侵"和"十二神兽"三个新副本。其中"仙宫斗法"和"十二神兽"是属于关卡类副本，"妖魔入侵"则是每日经常活动之一。随着新副本的开启，新版中也将加入新地图、新任务和新Boss。此外，新版里面还增加了6种无职业限制的坐骑，包括宝葫芦、仙羽扇和玉如意等，将大幅度的提高玩家移动速度。

月评

■ 搜狐畅游"穿越"了

很多人都没想到畅游推出《鹿鼎记》后又马上推出了新作《古域》，在其官方博客中写道，"《古域》是一款以'穿越'概念为契机，融合了神话、魔法、武术与科幻要素的大型3D网络游戏。"据悉，玩家将在游戏中将以"时人"这种时空行者身份登场。

这款作品除去是搜狐畅游的新作外，更代表网络游戏与网络小说之间日趋紧密的关系。

《诛仙》《鬼吹灯》《神墓》《佣兵天下》，越来越多的网络小说被网游厂商看中加以游戏化。盛大买下了"起点"、完美搭建了"纵横"，网易也有不少相关活动，可见网游厂商对网络小说的重视程度。我们今天不讨论网络小说为什么如此盛行，仅从网游题材角度分析的话，这种扩展方式充满了浓郁的"中国特色"，也充分证明了大部分国产网游的"快速消费"性质。

回过头说"穿越"，穿越可以说是时下最流行的网络小说"题材"，没有之一（所有穿越小说作家都应该感谢开山鼻祖黄易……）。从早先还有一段交代"为什么穿越"发展至现在的"直接穿越"，这种题材带来的阅读快感久盛不衰。《古域》之前，《兽血沸腾》便是根据同名"穿越"类型网络小说改编而成，今次《古域》则是直接引用了"穿越"这一概念，自行架构了游戏世界。

由于网络小说读者和网游玩家的重合度越来越大，想必今后改编自网络小说的网游产品也会越来越多，而这种"概念"上的"通用"也必将成为国产网游的一种发展方向，因为两者都可以说是最贴近网民的"娱乐方式"，也许在不久的将来，我们还会看到"傲娇"网游、"黑化"网游、"猎奇"网游……



《古域》中，玩家以"时人"身份登场

刀剑英雄II

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://dj2.changyou.com/

■成都 阿鱼

《刀剑英雄II》修罗三大必杀技

《刀剑英雄II》的武学系统相当庞大，除了武功技能、武功套路、奇门阵法等武学元素外，游戏中还有一大PK绝学——必杀技。必杀技是《刀剑英雄II》中特有的PK元素，玩家们通过释放怒气，施展出各种威力极强的超强绝学，给敌人以重创。此绝学若能灵活运用到实战中，与威力强悍的连招相结合，那绝对是居家旅行必备之杀人利器也。

刀剑II中的每个职业都有着各自的必杀技。由于笔者修炼的是修罗，所以在这里着重给大家诠释一下修罗的几大必杀技，以点带面，让各位对刀剑II的必杀技内容有一个较为直观、全面的了解。

修罗必杀技之气爆

气爆：怒气爆发，狂暴的气流是周围的敌人后退，并让自己短时间处于无敌状态，消耗怒气1000。

气爆是玩家最先学会的必杀技能，其出招方式为：左手按住Alt键不放，右手点住鼠标右键同时拖动鼠标，在屏幕上划出一个“>”的轨迹，当屏幕右下方显示出必杀技图标时，立刻点击鼠标左键，气爆便成功施展。

一般来说，气爆用于玩家生命垂危之际，施展后可以逼退围攻之敌，并利用短暂的无敌时间逃出重围。不过，在许多高手玩家的研究之下，气爆震退敌人的效果被巧妙地消去。气爆不再震退敌人而使自己直接进入无敌状态，这对于在激战中难分胜负的玩家们而言，无疑又是一大制胜之道。

以往，在施展气爆后，周围的敌人会被逼退，虽说确保了自身安全，但却因为敌人的退却而无法进行连击；所以气爆被单纯地认为是保命技能。而今，气爆直接进入无敌状态，玩家们就可以利用无敌时间，消弭敌方攻击，同时对对手造成连续打击，使其措手不及，从而占据上风。

不震退敌人气爆的具体操作方法为：在划出轨迹后点击鼠标右键释放之前，迅速按下空格键。

修罗必杀技之狂魔啸天轰

狂魔啸天轰：以迅捷的身手快速打击敌人，消耗怒气1000。

狂魔啸天轰的出招方式为：左手按住Alt键不放，右手点住鼠标右键同时拖动鼠标，在屏幕上划出一个“|”的轨迹，当屏幕右下方显示出必杀技图标时，立即点击鼠标左键。

狂魔啸天轰的优点在于出招迅捷，一连串迅速到眼花缭乱的打击，使敌人避无可避。将这一必杀技与玩家们编辑的连招完美结合，待连招释放完毕的瞬间，跟上一招狂魔啸天轰，那威力是相当惊人……此方法在1v1中尤为见效。

不建议大家在PK时将这一必杀单独使用，虽然出招迅速，但威力远不如与连招结合之后。我们可以由此推断出狂魔啸天轰的特性：辅助连招的最强利器。

修罗必杀技之鬼泣山河

鬼泣山河：修罗隐遁身形，在敌人意想不到的地方出项，重创大片敌人，消耗怒气2000。

鬼泣山河的出招方式与前两招必杀大体一致，唯一不同的是划出的轨迹为“—”，2000怒气的消耗确实也对得起他的杀伤力。

这一招有三大优势：第一，出招诡异，隐遁之后再攻击，谁能摸清此招的套路？谁能看出此招的破绽？第二，杀伤力大，鬼泣山河出招虽不如狂魔啸天轰迅捷，但杀伤力却远远高出啸天宏，可以作为一个独立的必杀技给对手带来重创；第三，带有群攻效果，能够大面积杀伤敌人，在群体PK中作用巨大。唯一的遗憾就是耗费怒气过多，比前两种必杀整整多出一倍。

综合鬼泣山河的优缺点，我们可以得出鬼泣山河的最强使用方法：群体战斗混成一团时，修罗在外围寻找一个人多的点，然后施展鬼泣山河，瞬间隐匿到该处释放出巨大杀伤力，从而击杀众多毫无防备的敌人。之后再使用一招气爆绝技，让自己迅速脱离险境。伤敌数倍而自己毫发无损，鬼泣山河不愧为修罗的看家必杀。

在本文结束之前，再偷偷告诉大家一个快速增长怒气的方法：参加挑战心魔活动。此活动的奖励中有低级粽子，食用粽子后可以在瞬间增长1000的怒气哦。


正在施展必杀技


气爆


狂魔啸天轰


怒气

剑仙

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://jx.changyou.com

■成都 阿鱼

斩妖除魔，《剑仙》仙音阵

《剑仙》世界里的桃源村是众多修仙者的摇篮，许许多多和我一样的修仙者在这里诞生、成长，而后外出闯荡江湖，最终扬名立万。村子里居住着淳朴善良的村民，还隐居着流云先生、紫云先生、宁道人、琴圣祁连山、赵天师等方外高人。在这些高人的指点下，修仙者们的实力得以迅速提升，并很快熟悉修仙要素，受益匪浅。

山村蹊跷事

最近，村里发生了一件蹊跷事：琴圣祁连山弹奏的乐曲突然间五音不准、极其难听，令村民们相当疑惑。要知道，这琴圣可不是初学琴曲之人，怎么会犯如此低级的错误？于是，在赵天师的我委托下，我找到了琴圣。

琴音阵的任务

琴圣满脸愁容，似乎正为这事烦恼。当得知我来意后，他看了看我，缓缓地说道：“你实力有些偏弱，应付起来可能有些困难，不过既然是赵天师推荐来的，自然有一定道理。这样，离此地南边15里处，有一个仙音阵，阵法四周，有黄、红、蓝三个石像，你先去将它们一一触发后，再回来找我。届时，我会将事情的来龙去脉详细地告知于你。

接到这莫名其妙的任务，我虽然深感疑惑，但还是按照琴圣所说，来到了位于蓝边的仙音阵。这是个看上去非常简单的阵法，圆圆的阵型周围伫立着三个石像，一股令人莫名压抑的气流不断袭来。我顾不得多想，分别到三处石像前，一一触发，霎那间，那股压抑的气流消失得无影无踪。完成任务，我即刻动身返回琴圣处。

谜底揭开

“你顺利完成任务了！看来赵天师安排你来帮助我，确实没错。”见我平安归来，琴圣很是欣慰，“事情的原委是这样的：我参悟仙音阵多年，毫无所得，因而引得怨气日盛，在仙音阵神秘力量的影响下，竟然催生出一只琴音之魔。这琴魔平素藏匿于仙音阵中，每逢月圆之夜便会前来侵扰我，令我终日无法安心弹奏，大失水准。我也曾想过亲手铲除这妖魔，奈何仙音阵三大石像的法力让我难以接近。这法力异常怪异，对内力强劲、乐理高深之人会产生强大的阻力，对你这样内力平凡、音律不通之人反而阻力不大，我想这就是赵天师请你来帮助我的根本原因。”琴圣的语气里抑制不住惊喜。

“而今石像已破，我再给你一张天眼通神符，你在仙音阵中使用，便可逼迫琴魔现身。不用害怕，我给你的符咒中蕴含强大的杀伤力，在你使用符咒之后，琴魔已遭受重创，实力大不如前，你完全有能力将其铲除。待你将这孽畜击杀后，再来找我，我会给你一个惊喜。”

斩妖除魔

本着帮人帮到底的原则，我再一次来到了仙音阵。在使用神符时，我有些紧张：我真能打败琴魔吗？时间容不得我多想，当神符法力生效之后，琴魔终于现身。狰狞的面目、蛇鼠般的上身、极其丑陋的外形，这就是传说中的琴魔。“哇呀呀呀呀！是谁竟然敢在太岁头上动土，俺定教他死无葬身之地！”琴魔叫嚣着。

事已至此，退缩显然已不可能。我亮出法杖，对施展攻击魔法。这家伙皮真厚，强大的魔法将其击中之后，竟然还能肆意地像我扑来。“完了！被琴圣这个老家伙骗了！”我心里一凉。不过，当琴魔的掌风过后，我发现自己竟然仅仅只受了一点轻伤。“看来琴圣并没有欺骗我，这厮果然战斗力大减”，我心里暗喜。接下来就是拉锯战了，琴魔虽然皮厚，奈何攻击伤害实在太低，空听见其怒吼，根本无法重创于我；反观我的攻击，给他带来的伤害越来越大……终于，随着轰隆一声巨响，琴魔轰然倒下。

侠士的奖励

“哈哈哈！老夫果然没有信错你！”我的成功让琴圣无比欣喜，“长江后浪推前浪啊，你将来必有一番作为！这是我珍藏的法杖——神兵月灵，虽然比不上顶级法器，但现阶段的你使用起来，威力已经足够强大了。”我接过琴圣赠予的神兵奖励，心里很是高兴，因为自己的实力得到了证明，因为得到了神兵相助，更因为美妙的琴声将再次响彻这唯美的桃源村。P


桃源村中隐匿着众多世外高人


仙音阵无法奏响让琴圣很烦恼


仙音阵！旁边是三个石像


使用天眼通神符

天龙八部
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.sohu.com

■成都 阿鱼

《天龙八部》华山论剑扬威之道

长期以来，明教、武当、峨嵋门派一直包揽华山论剑前三名，而星宿、天龙等门派却很难在论剑中扬名立万，以至于许多玩家都认为：华山论剑是武当、峨嵋们的专属舞台。对于这些朋友，我只能说他们还没有真正领悟到华山论剑的精髓。

我所在的服务器，由邪舞轻狂率领的星宿派就经常在华山论剑中排名前三，并屡次摘夺第一的桂冠。在强者林立的天龙，攻击力并不拔尖的星宿派能取得如此佳绩，是与其聪明的战术、灵活合理的战略分不开的。

战前安排

要想取得好成绩，战前的准备工作绝对要做好。周四一早，邪舞轻狂等星宿精英就会在门派频道中招募好手，劝说诸多低等级的新手不要占用论剑名额，这就避免了参加论剑的星宿弟子们实力良莠不齐。

接着，邪舞轻狂将确定参加论剑的30人分为5个小组，其中实力最强的人为一组，实力最弱的人为一组，其他三组成员随意搭配。30名精英，都必须带上足够的瞬间回复药、宝宝口粮及治病用的金钱。

联盟战略

与其他门派结盟，是邪舞轻狂率领的星宿取得胜利的关键环节。那究竟找哪个门派结盟比较合适呢？武当、明教、峨嵋？人家是论剑的热门门派，拥有强大的作战力，且不说结盟的可能性不大，即便是结盟了，你认为他们会甘心做配角，看着星宿扬名立万吗？而天山、丐帮、逍遥虽然有着不凡的野战能力，但崇尚单兵作战的他们似乎很难与星宿产生默契的配合。少林血高防厚，是一个天生的肉盾，让他们冲锋在前掩护星宿，似乎是个不错的法子；但是，贵为九大门派之首的少林弟子们似乎不会为星宿充当炮灰，因为这对他们来说，没有任何好处。

说来说去就只有天龙派了，同样是华山论剑中相对弱势的天龙派，与星宿可谓惺惺相惜。更为重要的是，天龙血防虽然不错，但却苦于攻击力受限，而星宿恰好拥有不俗的攻击力与强大的毒攻。同样，天龙的“静影沉璧”能够打掉敌人大部分真气，使对方陷入技能难以施展的尴尬境地，这对于星宿而言，无疑是扭转战局、占据上风的关键。

因此，在综合以上因素之后，邪舞轻狂找到了天龙派几位精英级人物，大家果然一拍即合，星宿离胜利又近了一步。

战场战术

下午3：00，华山论剑正式开始，群雄们从本门根据地倾巢而出，混战成一片。此时，邪舞轻狂领导下的星宿派弟子们并没有乱，因为他们知道，混战并不利于自己，必须找个合适的目标，集中火力予以打击。

邪舞轻狂的目标是明教与武当，这两个门派虽然攻击力超强，但却有着令星宿满意的弱点：明教内防低、武当血少，而且两者对真气有着很大的依赖性，一旦被天龙打掉真气，威力将大不如前。

而武当的处境还要不利一些，似乎是夙愿，每次华山论剑，峨嵋与武当总会死磕。权衡之下，邪舞轻狂与天龙派盟友决定集中火力，与峨嵋一起夹击武当。队伍从峨嵋派相反的方向进行攻击，将武当包夹在中间。如此一来，既避免了与峨嵋接触引发混战，又能充分利用峨嵋爆发力不强的弱点，击杀武当弟子，抢夺胜利果实。战术运用得相当成功，武当弟子们不断倒在星宿与天龙联军手下，三大门派一度将武当弟子逼到了根据地内。每当这个时候，邪舞轻狂便命令众人暂时退却，一起去其他地方寻找丐帮、天山、明教等落单弟子过过招，待武当弟子们冲出根据地后，再杀他个回马枪，继续赚取门派积分。

功成名就

一场激战下来，精诚团结、战略得当、战术巧妙的星宿击败了武当、明教等热门，夺得了华山第一，邪舞轻狂还获得了天下第二的个人荣誉。天龙派虽然未能进入前三，但位列第四已经足够让这个华山论剑中的冷门门派为之惊喜，更何况天龙派中也有一人夺得了天下第五的宝座。这是一个双赢的结局，也是一个令我们恍然大悟的结局：天龙的世界，智者为王！P


华山封禅台


天龙派的打气技能威力惊人


武当弟子是俺们不错的目标


星宿弟子与敌人战斗正酣

头条新闻

■《战地之王》6月18日开启“恢弘内测”

在小范围封闭测试后，腾讯游戏正式宣布，6月16日AVA封测以限时登录的方式进行，具体开服时间为：6月9日的10：30－22：00，6月10日~6月14日的10：00－22：00。腾讯游戏表示，“在测试过程中，游戏将可能出现不可预料的问题，官方将根据测试需要随时调整服务器。”

希望抢先体验《战地之王》的玩家，可凭QQ号获得激活并且下载客户端。目前获得激活方式有两种：一是“一键转载《战地之王》官方博客的‘AVA精彩收藏’栏目中的所有五篇文章到自己的空间，之后在官网活动页面提交宣言（活动网址：http://ava.qq.com/act/a20090304swear/index.htm）”；二是查找到身边已经成为AVA推广员的网吧网管，联系推广员或到其所在网吧上网进行游戏，具体网吧可在http://app.ava.qq.com/act/a20090421bestbar/rank.htm进行查询。

■《QQ西游》公布两大职业



腾讯游戏最新产品3D Q版《QQ西游》公布两大职业，分别为“玄灵天师”和“济世医仙”。根据腾讯介绍，“玄灵天师”是擅施法术的修行之士，以捉鬼驱魔为业，向来坚持“人鬼不两立”原则，偏重火系雷系伤害，拥有众多面积杀伤技能，是降妖除魔的主力部队。“济世医仙”来自以神秘著称的普陀山，惯用法杖作为兵器，身披法袍，普渡众生，以佛法驱除世间邪秽，偏重水系伤害，擅长恢复、增益，是一个团队有力的补给保障。

■《穿越火线》七大活动迎接盛夏



《穿越火线》在新官网上线的同时，推出了全新的七大活动迎接盛夏到来。其中包括：6月12日~7月10日，在《穿越火线》电影剧本征集活动中上传创意。电影剧本要求包括以下相关要素：黑色城镇、运输船、地下研究室、包含所有角色出场。官方选出前三名作品，各奖励50 Q币和黄金AK（7天）；所有QQ网吧用户将享受到35%的经验加成；只要长期参与CF官方举办的每月活动，就有机会收到官方发出的QQ弹出的消息。只要点击QQ弹出消息，黄金M4A1就会自动发放到个人仓库中；6月20日~7月20日，凡是在5月份未登陆并在此次活动期间登陆的用户，均将有机会收到官方发放的QQ消息，收到QQ弹出消息的玩家，点击消息进入CDKEY领取页面，用获得的CDKEY进行礼包兑换将会得到不同的至尊套装。

■《QQ炫舞》至尊红颜模仿大赛

6月12日~6月26日，“鲜每日爆”与华中一区舞团“至尊红颜”共同举办《QQ炫舞》至尊红颜模仿大赛。

玩家登入QQ炫舞游戏，进入商城进行服装搭配一套自己想要模仿的炫舞衣服。然后在现实生活中寻找到与QQ炫舞相似的服装，不用100%相似，相似度最少50%即可。找到自己搭配好的衣服后，穿在自己身上拍照，以发贴形式进行展现模仿服装。报名间结束后进行投票评选20强参赛选手，投票结束后由评审团进行对20位参赛选手评分，以分数高底分胜负。评审团由版主、官方记者，鲜每日爆娱记，至尊红颜舞团成员各两名进行公开评分。活动全部设立有36个得奖名额，共3000Q币的活动奖品。

月评

■新老“西游记”

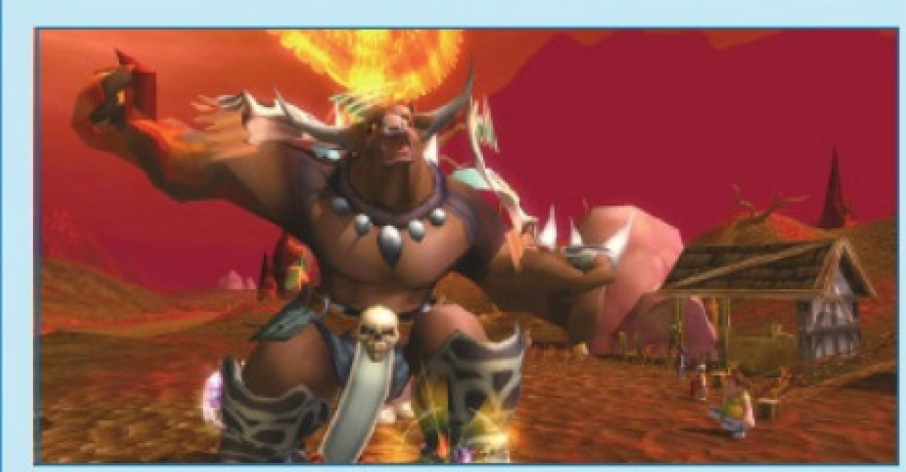
正如6月中所言，腾讯游戏的《QQ西游》如期而至。

我们知道，“西游”题材成就了网易之后，这两个字就好像有魔力般吸引了一家又一家国内开发商，宛如一片“用之不竭”的金矿。所以这次《QQ西游》的推出，不仅是一次新老“西游”游戏的碰撞，更是腾讯游戏以后起之秀的身份与老牌劲旅之间的较量。

腾讯游戏的战略很简单，先通过代理产品介入市场、熟悉它的游戏规则，接下来凭借代理、自主研发两条线，以多款产品迅速完成跑马圈地。说起来很简单，其实做起来却很难，不过腾讯凭借着庞大的QQ用户群和准确的产品判断完成了这一战略目标，明确地向所有同仁宣布着这样一个事实：我们有用户，腾讯“不差钱”。

其实“西游”题材的兴起应该感谢周星驰，如果没有周星驰以独有的解构方式拍摄的《大话西游》红遍大江南北，想必这部“四大名著”之一对于大众的影响也仅仅停留在那部放了十几年的《西游记》连续剧上。正是因为周星驰版《大话西游》唤醒和挖掘了大量被现代观众喜爱的要素，这一题材的网游才能如此层出不穷。在有了玩家基础后，一些商家也就不局限于“大话”概念，希望能够回归原著，延续吴承恩式的“西游文化”，不过那个将“古典文化”与“网络娱乐”有机结合起来的“点”，似乎还没有人能够找到（不得不佩服周星驰对《西游记》的解读和解构）。

所以对此时的腾讯来讲，不管从丰富产品线角度考虑、还是从迎合市场角度考虑，推出《QQ西游》也就变得顺理成章，只是能否在“西游”这个大帽子下露出一张让玩家眼前一亮的“脸”，还要看《QQ西游》接下来的表现。P



这么多“孙悟空”，牛魔王也哭了……

DNF
●制作：Neople ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：横板格斗 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://dnf.qq.com

■上海 叉叔

武魂斗传，第二届DNF全国格斗大赛前瞻

各位观众，在这白兰飘香、蜜桃成熟之际，天下第一武斗大会，啊，不对，是第二届《地下城与勇士》全国格斗大赛即将开幕！咦咦，怎么就第二届了呢？第一届是什么时候的事啊？说来距上次大赛已有一年之遥，相信很多新同学尚不知有此盛事，没关系没关系，就让叉叔来带大家先回顾下上届大赛的精彩内容。

用叉叔的话说，上届大赛是非常朴实的，为什么这么说呢？其时DNF刚运营了2个多月，用脚后跟想也知道，穿着寒酸，时装单一是必然的，再加上大家对职业，技能选择的统一性，你猜叉叔我看到了啥？大家一起照镜子！扑天盖地的街霸撒网霸王拳，最后还是金身大叔朴实无华的消耗战术勇夺冠军。这实在是和DNF的“华丽的2D格斗巨制”扯不上边，更何况，完全没有女性选手嘛……就算女性观众都稀缺得紧！如此盛事，只有一帮大老爷们儿互博实在是没有美感。那么，时隔一年的第二届全国格斗大赛又将如何？

首先，请点击桌面的DNF图标，进入游戏，在大街上逛一圈，你都看到了什么？没错，各种时装是争奇斗艳，玩家职业也是百花齐放，单从吸引眼球的角度讲，本届大赛已经赢了！想象一下，猫猫力法对战长颈鹿漫游……（群众：真有人会穿这套上么？叉叔：你们懂什么！这叫艺术！艺术！）好吧，先把叉叔我的个人爱好放在一边，来看看第二届DNF全国格斗大赛有哪些新的变化。

降低参赛门槛

相比于第一届的45级别，决斗5段的要求，本届大赛只需要40级，决斗1段就可领取全民精英赛的奖品并获得参加全国七大区线下选拔赛资格。因此就算你是第一次接触DNF这款游戏，也完全可以轻松的在活动限制的28天时间内达到这一目标。换句话说，为了这次盛事全新打造一个专取PK的角色也完全可能，怎样？还不赶紧练个力法，穿上猫猫装；练个元素，穿上猫猫装；练个召唤，穿上猫猫装……（群众：叉叔，为什么全是萝莉猫猫装？叉叔：大人的事，小孩子不要管！）

游戏的版本更新

众所周知，现在国服的游戏版本是ACT3前奏——雪山迷踪，而在ACT2“死神的挑衅”更新时，已经对PK进行了大幅调整，各技能在决斗场中的冷却时间、持续时间都有了不同限制，至少类似第一届大赛身几乎全程Buff加恢复，HP越打越多的情况不会再次发生。最为重要的是加入了“受身蹲伏”这个通用技能，合理使用该技能就能回避对方的连技攻击，攻防更加协调。（群众：叉叔，为啥你老被弹药一电雷砸地上一顿火弹就消亡了呢？叉叔：身为男人，有的时候，有些伤害不是不想躲，是不能躲！）

增加比赛模式

这届大赛除个人赛外，还加入了3v3擂台赛这种团队作战模式，当中的谋略成分颇有田忌赛马的味道，如何安排职业和出场顺序还需仔细琢磨，而且一些个人赛中局限性较大的职业也能成为擂台赛中克敌制胜的关键。（叉叔：如果是我的话……群众：肯定是猫猫元素+猫猫召唤+猫猫力法啦。叉叔：你，你们怎么知道！）

丰富的奖品

但凡说到各种比赛项目，奖品自然是吸引广大强者的重要因素之一。海选阶段的全民新星和精英赛的奖品对于叉叔来说那真是白给的一般，不过之后区域选拔赛的抱枕（有法师MM的么……）、手柄、T恤之类就只能留待其余强者争夺了。毫无疑问，至高无上的冠军头衔——格斗天王只能由阿德拉大陆的最强者才能摘取！（叉叔：是的是的，您老就拿称号走人，奖金我就辛苦代收一下。群众：……）以叉叔来看，让比赛变成真正的“格斗”盛事并不在于以上几点，而是由于玩家已经接触DNF一年有余，对于各职业以及技能的特点都有了完整的领悟并借此创出的属于个人的格斗技巧才是关键。这次格斗大赛中，观众们除了能看到老牌的PK劲旅——格斗家系列的全新演绎外，相信还能一睹拔枪流大枪以及体术流瞎子的精彩表演，物破大叔关门放狗的霸道相信大家也都体验过，力法MM的萝莉变御姐杀必死也能满足广大男同胞的爱恋。

少年啊，为了地上最强的称号，赌上荣誉去战斗吧！（小声：为了法师MM的抱枕，去战斗吧！）


“受身蹲伏”技能说明



第三章雪山迷踪



第一届颁奖现场


第一届大赛现场

战地之王

●制作：Redduck ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：第一人称视角射击 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ava.qq.com

■黑龙江 小新

《战地之王》之骇客佣兵传

“此次，我们Colour小队仍是作为先遣技术队进入《战地之王》，主要任务就是对《战地之王》进行初步研究，以方便6月18日大部队进入。大家准备下，等电脑技术部那边准备好后我们就出发！”队长在战前动员会中说道。所有队员摸了摸手中的武器，低低答了声“好的”。

进驻《战地之王》

我是一名骇客佣兵。所谓骇客佣兵，就是以佣兵身份（有时候也被人们称为FPS爱好者……），通过过电脑介入不同时期、不同地点的战争（有时穿越到第二次世界大战，也有时前往未来）。Colour小队是骇客佣兵中的先遣技术队，主要负责战前的各种技术调查和研究，如引擎、战场环境、战斗注意事项等等。因为是最早进入战争的特殊部队，所以伤亡率一直很大，以至于现在的Colour说是一个小分队，其实也就我（Black），队长（White）和Red三人而已。

“Black”队长说道，“你先去电脑技术部看一下《战地之王》的情报。”

“是！队长！”

走过长长的走廊，看着两边的照片，Colour的作战历史又一幕幕地开始回现。说起来，Colour经历的战争几乎覆盖了整个人类历史，在二战期间参加过《使命召唤》《重返德军总部》等经典战役，更获得了《荣誉勋章》；在现代战争史上也留下了我们的足迹，先后参加过《三角洲特种部队》《反恐精英》《彩虹六号》等作战部队。在《现代战争》中，我们“穿越火线”，活跃在各个战场；甚至连其他星球都征战过一番，见识过外太空的“光晕”，曾经在某个星球还被当地生物称为“英雄萨姆”！

终于到了电脑技术部，接过技术人员递给我的资料，最不愿意看到的情况发生了……《战地之王》采用的居然是虚幻3引擎，怪不得电脑部要提前准备。虚幻3是我们最头疼的引擎，近年来Colour的人员伤亡基本都是发生在架设在虚幻3引擎上的战场之中。不知道这次我们三人能回来几个？“战地之王”这个称谓是留给那些在战地中再也回不来的人呢，还是给安全归来的幸运儿？

暴风突击

“Black，你先行侦查敌人的兵力部署，以及敌战车的现在位置。Red你找好位置准备消灭战车两侧的敌人，记住一定要干掉战车上的机枪手！”

已经很久没有在战场上看到这个该死的铁东西——战车了。记得上次在《现代战争》中，它曾经作为我们优秀的帮手，当时看到它那个兴奋，但是现在……

“报告，敌战车正在穿越双子大楼！”我在Colour中的跑位最为精准，所以顺利成章的担任着侦察的任务。

“好，赶快回来，你太深入了。”

突然一阵脚步声想起，不好！来人了，一个、两个……更多！我赶紧猫腰小跑着离开，但还是不幸被发现，子弹呼啸着从耳边飞过，空气被撕裂的声音比我在别的战场中听到的还要恐怖，想当年参加《反恐精英》时，根本不会有这种让人毛发耸立的声音……不知道是上帝不太喜欢我，还是对方比我还要新手，我居然奇迹般成功逃脱，而且毫发未伤。还在庆幸之余，一个防弹头盔掉到了我的面前，这是我军的服装！

“Band，阵亡！”

我跑着回到了临时据点，队长拍拍了我的肩膀说“准备RPG，我们来报仇，让他们的战车有来无回！”

隆隆的履带声越来越近，“目标出现！”“再等会儿，等他们进来了再打。先解决掉战车，再干掉工兵。”

“目标现在在我们正下方。”

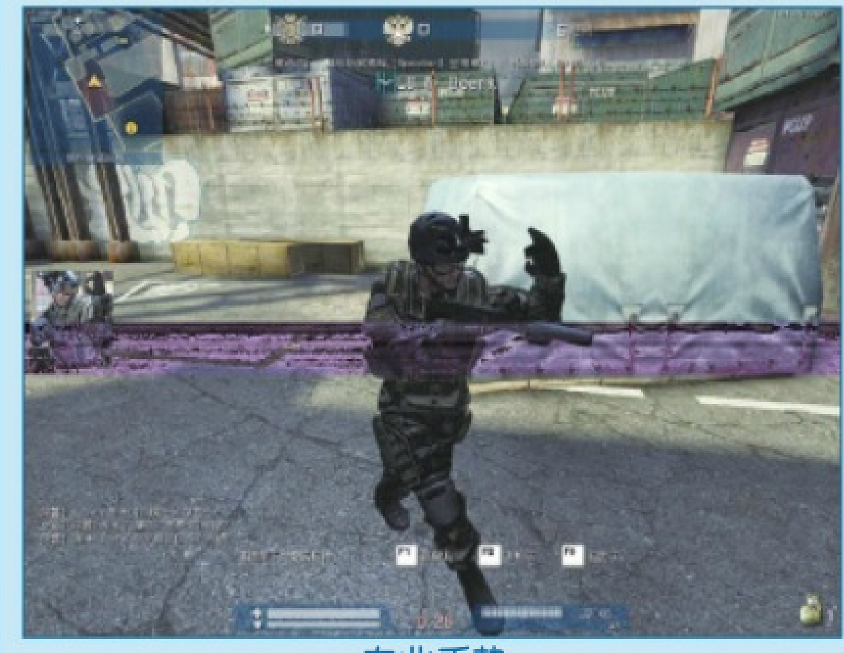
“各点位开火，任意开火，遇到活的就射击！”

瞬间数枚火箭弹从各个方向射向敌战车，敌人的战车一下成了燃烧着的


兵种和武器


Attention！Fire！


狙击枪下


专业手势

废铁，这时一声脆响从远处传来，我知道那是Red的狙击步枪发出，可靠的Red。

“RPG！”“趴下！”“寻找掩护！”“有狙击手！”敌人乱作一团。

“干掉躲在战车后面的那个工兵！”

“注意！敌人的大批增援！”

“队长！你身后！”

……

Colour先遣技术队报告

今日Colour先遣技术队第一次参加《战地之王》暴风行动，也被称为战车模式。此模式中，一方担任护送战车任务，需要在规定时间内将战车护送到指定地点；另一方的目标则是破坏掉战车，值得注意的是，地图中多个地点配有RPG7火箭炮，可对战车造成极大破坏。暴风行动的惨烈程度超乎想象，双方均投入全部兵力聚焦在战车的破坏与修理上，战车成为整场战斗的绝对核心，这与爆破战的战斗方式和节奏迥然不同，全体队员需要高度注意，不要过度依靠往日战斗经验。此次行动中队长White负伤。

先遣技术队 Red

Black的战斗笔记

今天我们Colour小队第一参加《战地之王》的战斗任务。暴风行动是我们这次行动的代号，我们的主要目的是破坏敌人的战车，拖延敌人的进攻时间。此次担任防守任务的我们，第一次与战车为敌，略感棘手。现将一些心得记下，希望对部队有所帮助。

战斗中根据战况及我军，敌人的编制，可自由选择3种兵种。

Pointman（侦察兵）

特点：移动速度快，并特化于近距离战斗。主要适合侦查，攻击目标背后。

兵种特点：主武器使用SMG(冲锋枪)系列、移动速度非常快、在了解全体战况中非常有利。

技能：可获得在侦查和近距离战中有提高的移动术及有关了解战场的技能和提高对手刀和SMG熟练度的技能。

注：侦查兵独有地图共享，就是与侦查兵交火，或者侦查并发现的交火敌兵，该名侦查兵附近的我军都可看见，而且是以锁定的形式，不会影响鼠标的移动，有点类似飞机的锁定。

Sniper（狙击手）

特点：在超远距离中的攻击非常突出，适合防守特定区域及掩护和辅助主部队的攻击。

兵种特点：主武器使用SR(狙击枪)系列、灵活使用副武器来弥补近距离战斗中不能的能力。

技能：可获得强化使用狙击枪的技能及有关提高生存能力的副武器技能。

注：《战地之王》的狙击手不用像《使命召唤》中那样需要屏住呼吸，但也不像《CS》中那样随意，属于两者之间。一般需适应一段时间。

Rifleman(步兵)

特点：执行全方位万能作战的重要人员，具有可对应任何情况的能力，可立即加入多样的战况中，也可变性地运用多样的战略。

兵种特点：主武器使用AR(突击步枪)系列、防御力高，投掷武器的专家

技能：可获得强化在战斗中提高生存能力的防御力和强化主武器、投掷武器的活用能力的技能。

注：《战地之王》由于采用的是虚幻3引擎，所以在射击伤害的运算上更为精细，喜欢冲锋的人要注意这一点。如枪支本身能力，开枪的距离、角度、和周边环景等都要做好充分的估计。

《战地之王》外传 Shopping

因为队长的负伤，我们小队今天没有任何的作战任务，我和Red准备去Shopping。说来佣兵的购物还是和战争有关，这次我们去采购和改造枪支。

《战地之王》中主武器必须具有RIS系统可以进行改造。主武器可以改造元件共分6个部分，每一种主武器可以改造的部分都不相同。6个元件可改造的内容，也根据主武器的不同，而有不同的选择。每一个部份的改造都会增强主武器的某些属性，但同时也会在其它属性进行一些削减。所以在AVA中，玩家是可能打造出属于个人专属手感的主武器的。这6个单元分别是：枪口、枪管、瞄准镜、扳机、握把、枪托。P



战车



空旷的街道，可以听见自己的脚步声



寻找一个角度，杀掉一个敌人



战斗的焦点就是战车



战争的硝烟飘在每个人心头

头条新闻

■《英雄无敌在线》摇摇乐



据悉，经过一年多测试后，《英雄无敌在线》即将迎来正式公测，网龙表示："为回馈玩家们在金龙测试期间一如既往的支持和信任，特推出感恩回馈系列活动第一期摇奖活动。"

此次活动时间为6月12日15：00～6月26日15：00。活动期间，凡在游戏中创建人物的玩家都可参与页面抽奖，每天每个帐号有20次的抽奖机会，使用完毕后，需等第二天才可以再次抽奖。活动奖励分为三个级别：初级奖励、中级奖励和高级奖励。

具体活动规则可浏览http://hk.yx.91.com/。

■《开心》充值送礼



在6月1日～6月20日活动期间，玩家每充值10元灵石即可获得1分抽奖积分。使用抽奖积分，就可以在活动页面上参加"实惠奖"与"浪漫奖"抽奖。"实惠奖"每次消耗1分抽奖积分，"浪漫奖"每次消耗5分抽奖积分。就有机会获得开天宝锥、白碧石、血脂石、各种蛋宠、骑宠、荒野追风、金龙装、限量时装等奖品。

■《机战》嘉年华，宇宙狂欢月



《机战》6月开放4组游戏服务器，新服活动同步开启，机体总战斗星级排名前50名，就可获得价值不等的新太阳石奖励。同时，新玩家注册送新太阳石和精品装备，老玩家回归可领取礼包，还能获得传说武器。狂欢月期间还有答题闯关和浮游炮DIY等活动同期举办。

另外，6月13日～6月19日期间，《机战》嘉年华开放二十个线上活动，包括：变形大战、变形蛋的逆袭、冲天礼炮、飞行寻宝、历史事件、联盟的祝福、绿色骇客、浓情巧克力、拼字游戏、杀破狼、生日蛋糕、太空环形灯会、太空牧羊人、天晴猪巡视 、星河城寻宝、雪人大战、宇宙大富翁、阅兵大典、砸蛋总动员、障碍竞赛。

■《魔域》开新服

《魔域》6月9日～6月13日开放五组新服务器，具体为：

6月9日（周二）12：00 第四十二大区（贵州电信1）贵州二十二区

6月10日（周三）12：00 第五十一大区（天使之翼电信）天使九区电信

6月11日（周四）12：00 第九大区（湖南电信）湖南二十六区

6月12日（周五）12：00第二十大区（广东电信2）广东新二十一区

6月13日（周六）12：00第五十四大区（高校网通）高校八区网通

同时官方将新服中部分功能的开放时间做了一定的调整，具体规则如下：开服后可立即进行游戏抽奖。开服后一周开放的功能和片区：PK赛、家族占领、摊位占领、军团战、城堡地皮购买、迷宫及冰风走廊冒险区。

月评

■ 网龙加大新游开发力度

大部分玩家是通过《魔域》知道网龙的，实际上，位于福建省省会福州的网龙公司已经开发并运营过多款网游作品，包括《魔域》《征服》《机战》《投名状Online》《英雄无敌在线》《信仰》及《幻灵游侠》，最近广泛见诸媒体的Q版力作《开心》已于3月7日开启公测，据了解，网龙还正在开发的三款新游戏《天元》《梦幻迪士尼》预期于2009年下半年推出，《地下城守护者 Online》将于2010年推出。

7月份对于网龙来说，最重要的就是《开心》和《英雄无敌在线》。与周星驰的紧密合作的《开心》绝对是网龙寄予厚望的一款作品，《开心》最大卖点就是其宠物系统，在网龙专区中有专门文章介绍，这里不再赘述，另一方面就是与周星驰的合作，与简单"代言"不同，除去在开发过程中的"精神交流"外，还有周星驰为《开心》陆续拍摄的几则广告相继推出，"周星驰"这张牌绝对是"王牌"，目前来看网龙打得也不错，不过能否达到网龙预期效果还是要归结在游戏品质上。

《英雄无敌在线》则代表了网龙另一条思路，这款纯正的《英雄无敌》续作与大量"山寨"版单机变网游截然不同，得到了育碧正式授权后，《英雄无敌在线》结合了第五代的声光特效和第三代的框架设定，是一款正式的"英雄无敌"在线版。不过这种经典的延续也非易事，因为他面对的是很多游戏经历丰富的老玩家，在即将开始的正式测公测中，大家可以一探究竟。P



宠物系统是《开心》中主要玩点之一

开心

●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://kx.91.com

■福州 Dance

《开心》70星萌宠极速养成攻略

宠物一直以来都是《开心》的重要玩点之一，拥有一只甚至是一群极品宠物，成为了大多数《开心》粉丝的梦想。高星的极品宠物是不是真的很难得到？当你真正对于花花世界宠物养成有所了解的时候，你会发现一切并没有想象中那么困难。



属性基础，宠物能力解读

《开心》里的宠物有各项属性能力，其中包括生命、法力、攻击、防御、敏捷和幸运。生命属性决定着宠物的生命值，法力属性表示宠物的法力容量，攻击决定伤害数值，防御则体现宠物的减伤能力，而宠物攻击的速度和闪避的几率则受到敏捷数值的影响，在各项属性中，游戏对于宠物幸运的描述很少，只是说明幸运决定着宠物所做的一切事情。如果玩家在实际战斗中有接触过这个属性，就会发现，幸运更多影响的是宠物的命中、连击和反击的几率，所以这个属性对于宠物实战显得比较重要。

而宠物的各项属性并不只是靠单一数值决定的。每项属性都分为两种，初始值和成长率，随着宠物的等级和星级的提升，将为幻兽带来额外的自由属性点。不同属性加点决定着宠物不同的发展方向。譬如宠物的自由属性点数全部加在攻击属性，那么这只宠物的攻击力就会得到大幅度的提升。当然，玩家可以自由选择宠物的属性点搭配。

想养成一只极品宠物，首先就必须知道如何鉴定宠物的优劣。《开心》中宠物的各项属性都是有上限的，达到某项属性上限的宠物，被称为"至尊"宠。由于宠物种类和特点的不同，每种宠物的属性上限也有所不同。作为防御宠物的猛犸的防御成长率上限是6.0，而作为攻击宠物的秘色狐的防御上限却只有5.0。通过专属界面"评定"可以查看宠物的属性比例，初始属性中，除了幸运之外的属性最高评定是1.000星，幸运的最高评定数值是2.000星，所有的成长率属性的最高评定是3.000星。

除了等级、星级和各项属性决定实力以外，《开心》萌宠还拥有领悟天赋和学习技能的能力，它们可以在战斗中为宠物带来更多的额外效果。宠物的天赋能力必须通过宠物的幻化获得，在每次宠物幻化过程中，都有一定的几率领悟专属天赋。而宠物的技能则需要到灵石商店处购买对应的幻兽技能书。目前灵石商店中一共出售7本宠物技能书，而每只宠物都可以学习到6种幻兽技能，所以玩家可以根据宠物的不同特性选择性地学习。


幻兽各项属性列表

幻兽星级评定


幻兽天赋技能


"德智体美劳"开心幻兽学堂

养成幻化，星级评定详解

《开心》游戏公测至今，已经有不少玩家的宠物达到了90星，可是也有许多玩家仍然对于宠物的幻化一知半解。花花世界里的萌宠星级的提升方式可以说是多种多样的，通过副宠幻化提升宠物评分、孵蛋轮回领取宠物历练、幻兽学堂提高宠物素质……到底宠物能够提升多少星级？各种方式又有哪些限制呢？下面一起来看看宠物幻化到底有什么奥秘吧！

1.血统。幻兽的血统值1000点为满值，每只宝宝幻化加30评分（加3点血统），血统可以提高宠物星级总数为10星；

2.历练。幻兽的历练值25 000点满，领取历练的方法有两种，一种是每次进行宠物幻化时，幻化每只宠物加10评分（加10点历练）；一种是通过蛋宠轮回后，可以在收益中领取对应历练奖励，历练可提高宠物星级总数为25星；

3.初始属性。除了幸运之外的7项初始属性每个评定上限为1.000，幸运属性上限2.000，初始属性可提高宠物星级总数为8星；

4.成长率。幻兽的5项成长率每个评定上限是3.000，成长率可提高宠物星级总数为15星；

5.宠物素质。每只幻兽可以进行德智体美劳五项素质追加评分，每项素质上限为2400点，每上一节课加100素质（加100评分），每只宠物每天最多可以上5节课，幻兽素质可提高宠物星级总数为12星；

从上面的数值可以看出，如果宠物所有的数值都达到上限，星级应该是10+25+8+15+12=70星。由于宠物的修为没有上限，所以玩家可以通过幻化同种类的红宠或者水晶儿继续提高宠物星级。

门派原生宠

《开心》里的门派原生宠是每个玩家不能不养的极品宠物。除了各自出色的属性以外，孵蛋高历练返还、每日宠物抓捕，可以让玩家很轻松地提升幻兽的星级。

以蜀山门派原生宠为例，每位玩家在创建人物时都会得到一只门派原生宠物，此外玩家每天都可以到门派后山进行10次原生宠抓捕（拥有神之祝福的玩家可以获得15次），使得原生宠成为了游戏中最好养的宠物。因为在后山抓捕中，玩家除了可以获得原生宠“红宠”之外，还可以获得蛋宠和宝宝，所以玩家可以在多个方面提升宠物的评分。同时，如果抓到无法幻化的副宠，还可以放生获得功德值，然后用功德值让幻兽上课获得素质加分，所以原生宠达到40星很容易。

可是这样的养成过程所需时间较长，每天限量的这15次抓捕到了35星以上的时候，宠物幻化速度并不是很快。同时，由于门派后山抓捕的宠物属性都是“红宠”类，所以原生宠的各项属性并不会很高，因此一定量的孵化蛋宠是很有必要的。而且原生宠比起其他的宠物还有一个很重要的优势，就是原生宠的孵蛋轮回每只可以收益5点的历练奖励，按照一批轮回100个原生蛋宠，就可以获得500分的历练评分。也就是轮回200个蛋宠可以100%提升宠物的星级，而且在两批轮回蛋宠中，还可以获得很多高评分的宠物和宝宝进行幻化。同时，轮回蛋宠可以获得相应的功德值，每天让宠物上足5节课，很快宠物就可以达到70星。

但是原生宠到达70星之后，幻化养成速度就比较慢了。因为原生宠无法交易也不能出售，所以游戏市场中没有这种宠物的宝宝出售，而在历练25 000满了之后，所有孵化过程出现的宝宝并不能让血统值幻化到1000上限，这就使得在70星左右之后，还要继续利用蛋宠轮回获得宝宝进行血统幻化，但是这时候已经无法取得历练的加分了。不过，玩家同样可以通过收购“万能宠”水晶进行内


法力成长至尊僵尸宠


蜀山后山原生宠抓捕


轮回历


灵兽蛋宠孵化所


灵石商店中的蛋宠礼包

丹修为加分，一次4只水晶加分，加上做任务获得幻化草，可以很快让宠物星级突破80星。

实用战斗，类型配点分析

高星的宠物是不是就一定能够战胜低星宠物？有过实战经验的玩家都知道，这是不一定的。一只宠物的作用，不仅要从它的品质和星级去判定，同时，宠物的合理搭配加点也显得至关重要。因为在《开心》里，不同种类的宠物属性加点不同，可以使得宠物拥有不同的战斗实力。主力攻击的宠物可以加攻击属性，用来防御的宠物可以将更多的属性点加在防御，所以，合理的分配自己的宠物属性，也是除去星级职位，决定宠物战斗实力强弱的另一个重要因素。

不同的属性成长率决定了宠物的加点属性加成，每加1点属性点，可以增加对应成长率数值的相应属性。譬如，宠物的攻击成长为8.531，每加1点攻击，即可获得8.531点的攻击加成，同时可以获得部分生命属性加成（40星以下为3点，40星以上为4点）。所以真正决定宠物配点方式的，不仅仅是宠物的类型和对应技能天赋，还包括宠物的成长率，因为它决定着属性点加成的多少。

《开心》中有着各种各样类型的宠物，包括高攻宠、高敏宠、血敏宠、高防宠等等不同属性加点方向的幻兽。而对于宠物的属性加点，官方也给出对应的推荐加点方案供玩家选择，到底不同类型的加点方案，对应的宠物在战斗中能够起到怎样的作用呢？下面一起来看看几个主流的宠物加点类型。

加点方案：攻敏宠

推荐宠物：酋长、海贼羊

想拥有战斗PK中的有力助手，一只攻敏宠物是不可或缺的。攻击与防御按照7：3的加点分配，让你的主力攻击宠物总能先发制人，占据战斗主动。高级的攻击力带来的高伤害以及高敏捷的带来的优先出手，加上宠物各自的特有天赋，譬如狼人的秒杀、海贼羊的“角”附加属性，让攻敏宠物成为绝对的攻击主力。不过攻敏宠的减伤能力很差，抵挡伤害只能依靠敏捷带来的闪避，所以对攻击宠物的保护工作也要做好。

加点方案：攻防宠

推荐宠物：僵尸、波塞冬

攻防加点方式可以说是中规中矩，较高的攻击和不错的防御能力，让攻防宠成为战斗中坚力量。攻防宠物最大特点就是一般都具有特殊效果天赋，譬如僵尸的吸血，在防御后给予对手反击，同时获得加血效果，让这只宠物在战场上拥有更多的战斗力；而波塞冬的冻灵术，更能将场上的敌人冰冻，降低对手实力。由于敏捷比较低，所以攻防宠物的出击时机很重要，正确选择攻击目标同时合理分配宠物位置，避免被对手的高攻宠物秒杀才是关键。

加点方案：血防宠、防血宠、全防宠

推荐宠物：蒙玛、金角、灯神蓝波

防宠也是《开心》玩家必备的宠物之一，有了强大的防御宠物，才能挑战更多强力Boss，打出队伍配合。成为血防、防血还是全防，是由宠物的各项成长率决定的，但是总的来说是从宠物血量的增多和减伤的角度去加点。因为防宠往往不仅要保障自己的可以做坚实的防护墙，同时还有及时保护人物的安全，所以防宠“忠心护主”技能一定要学。同时合理利用防宠的天赋技能也显得至关重要，蒙玛的“大体型”特征，金角的“军队”技能，都是防御宠物特有效果。

众多属性加点方式可以让玩家随意搭配出适合自己的宠物组合。另外值得注意的是，《开心》中没有绝对的宠物属性分类，攻击宠物可以全部加防御用来做防宠，防御宠物也可以成为战斗中的杀伤武器。是循规蹈矩还是剑走偏锋，全凭玩家喜好。


属性配点加成


攻敏宠：优先攻击，高攻压制


攻防宠：强生存力，攻防兼备


防血宠：高血高防，抵御伤害


海洋地图

英雄无敌在线

●制作：天晴数码 ●运营：网龙公司
●游戏类型：策略 ●游戏状态：黄金版公测
●官方网站：http://yx.91.com

■福建 伯爵十三郎

英雄新纪元——《英雄无敌在线》

在这个“大网游时代”，游戏类型正在向多元化方向发展，单纯的MMORPG不再能独霸 市场，越来越多的经典单机游戏都开始“网游化”，今天要向大家介绍的，就是策略游戏的王者——《英雄无敌》系列的网络版，天晴数码历时5年打造的《英雄无敌在线》。

《英雄无敌在线》可以说是众多经典单机游戏网络化的重要标志之一。《英雄无敌》，这个曾创下无数辉煌、给玩家留下无数回忆的作品，会在网络世界中如何表现呢？

策略与战斗

《英雄无敌在线》沿用了《英雄无敌》的回合制游戏方式。在战略地图上，英雄的移动仍然要依靠行动力，行动力的多少直接影响移动距离。在单机时代，这种回合制行动方式导致了《英雄无敌》联机对战时的等待时间稍显拖沓，每个人都需要等待前一个人的行动力耗尽才能继续游戏，这一问题让这款注重策略的经典作品在联机竞技的乐趣上略微失色。《英雄无敌在线》针对此点做出改变，在同一回合中所有人都可以自由行动，直到自身的行动力耗尽为止，在保留了传统策略风格同时，有效减少玩家等待时间，堪称 是本作中的最大亮点。

你就是英雄

在单机中只是作为佣兵身份出现的英雄，到了《英雄无敌在线》中成为了玩家扮演的角色，这种角色转换虽然会在一定程度上弱化游戏背景，但在网络游戏的环境中却 很有效地增强了玩家在游戏中的代入感，通过一段时间的游戏体验后，笔者发现其中的奥妙还远不止于此。众所周知，作为《英雄无敌》系列作品的最大特点，“英雄系统”一直是游戏的重心 所在，在场战役里，玩家可以操控众多英雄，率领各自旗下的士兵冲锋陷阵、征战沙场。而玩家的战略意图也更多地体现在对英雄的调度上，可以说，英雄系统就是这一系列游戏的精髓所在。在《英雄无敌在线》中，这一系统被重新演绎。玩家所能操纵的仅仅只有一个英雄——玩家自己，当然也不会随着战役结束而消失，会通过不断的战斗提升级别。简单讲，如果是单机版《英雄无敌》是一个纯粹的战略游戏，那么今次的《英雄无敌在线》就是在保证战略性同时，有机融入网络游戏中最常见、也是最重要的人物成长系统。武器装备、锻造系统，也正是对“角色扮演”这一元素的最佳体现。在本作中，玩家可以为自己打造一身心仪装备，利用各种宝石进行锻造加工，装备品质就能不断上升，直接提升人物属性，人物属性则会影响到旗下军队的战斗能力。从笔者的游戏体验来看，《英雄无敌在线》作为《英雄无敌》的一款续作，他继承了前者的游戏精神，并以另一种形式提供给玩家崭新的游戏体验。





城堡系统

城堡系统是《英雄无敌》中非常重要的系统，军队和资源都需要有城堡才能产出，是英雄们征战沙场时的大本营，更是战役地图中的兵家必争之地。

在《英雄无敌在线》里，城堡依然扮演着这一重要角色，但又有所不同。首先，城堡将独立于你的战役地图之外，换句话说，你将拥有一座甚至数座完完全全属于自己的城堡。在城堡里，仍然可以进行士兵招募、修建建筑等等军事化行动。另外，《英雄无敌在线》中的私人城堡里还增加了英魂献祭系统，在战斗中死亡的士兵可以在 相对应的兵种建筑里献祭，以提升该兵种星



兵种，城堡（人类）



团队任务中



城堡界面



观看其他玩家天关挑战

级，从而使得低级兵种也能拥有非凡能力。

城堡中另一项新加入的元素让笔者大跌眼镜，那就是城堡占领系统。玩家可以把自己的城堡放到野外地图中，其他玩家可以花费金钱将其占领，成为自己的兵种生产基地，而建设得越好的城堡，占领价格也越可观。可以说，擅于城堡建设的玩家完全可以利用这个功能成为自己的赚钱之道，而放在野外地图的城堡，同时也可以减少跑地图的时间，利用城堡传送功能就可以瞬间到达城堡所在地。

可以发现，这将是一套复杂而饶有趣味的系统，而通过这些新元素的加入，城堡将会变得更为重要，成为《英雄无敌在线》丰富多彩的玩点之一。

兵种星级

《英雄无敌在线》采取了与单机版全然不同、可玩性更高的兵种升级系统，也就是星级养成。笔者印象中最早接触星级这一概念还是在《红色警戒2》这款游戏里，随着星级的提升，兵种的攻击和防御能力也会随之提高，这是星级系统自始至终的念。《英雄无敌在线》中，玩家的兵种在战斗之后也会获得星级经验，当经验满足之后就可以升一星，同时提高兵种属性。好吧，可以理解为“大英雄”带领“小英雄”，虎父无犬子啊！哦不对，是强将手下无弱兵！

任务系统

与现在大部分网络游戏一样，《英雄无敌在线》的任务系统十分庞大。玩家可以从多达500个以上的单人战役和多人战役中进行选择，然后带上麾下大军，单枪匹马或是与其他玩家组成小队进入战役。此外，达成胜利条件、获得奖励的手段也很多样，一些刁钻的关卡还需要与队友深度配合，或是动动脑筋解决点迷题才能通过。值得一提的是，在某些特定战役中，当玩家达成胜利条件后就可以进入奖励关，领取神秘礼物。如果重复完成某次战役达到特定次数后，也会获得特别奖励，比如一本魔法书、一些额外的资源，甚至是一件高品质的装备。

竞技场系统

厌倦了与电脑AI漫无止尽的战斗，想要一场更有挑战性的竞赛？单机版《英雄无敌》并没有花费大力气在多人对战之上，这点无可厚非，不过不少Fans还是希望能和“真人”战上一把。《英雄无敌在线》作为网络游戏，竞技场系统几乎是理所当然地存在。在竞技场中，玩家将率领自己的军队与对手作战，根据胜负来排定竞技排行榜名次，依名次不同，玩家每周都会获得荣誉点数，荣誉点数可以用来购买荣誉商店中的特别物品。竞技元素是《英雄无敌在线》吸引单机玩家的重量级法码，如果你喜欢《英雄无敌》，又希望从与实力相当的对手的战斗中获得更多成就感与挑战感，竞技场系统就是为你量身打造的所在。

游戏开放不久，笔者感觉还有许多系统功能和玩点有待完善，不过即便如此，作为《英雄无敌》Fans，笔者在这款网络版作品中还是感受到了大量新鲜与惊喜。单机变网游这个话题其实在业界讨论已经很多，《轩辕剑在线》《仙剑奇侠传在线》《反恐精英在线》等等作品层出不穷，但遗憾的是，鲜有作品能够叫好又叫座，不是曲高和寡就是被骂个狗血淋头。把单机改编为网游这种事，面临的难题不是技术、不是策划，而是“玩家的心”。没错，这是一个网络游戏时代，但那些为我们创造美好回忆的单机作品仍然在大家心中占据着不可动摇的位置，某种程度上说，是神圣的。作为开发商，如何把握住大家真正的心意最为重要，而作为玩家，其实也需要换个心 态看待新作，初恋无限美……但还要继续生活不是。《英雄无敌在线》可以说是天晴数码的新作品，可以说是单机版的网络化，但笔者更倾向于认为，这是所有那些已经长大了的“英雄”们记忆的延续，延续的记忆。P


技能加点模拟器


交互层摊位


兵种星级


魔法练功场


竞技场

头条新闻

■《诸侯》公测 针对玩家意见做修改



金酷旗下2009年新作，以中国春秋战国时代为背景的MMORPG《诸侯》不删档内测已经进行一月有余，金酷表示："参与内测的热心玩家反馈了一些《诸侯》不足之处，开发团队现在将其一一修正，即将开始的《诸侯》公测将会更平衡、更好玩。不只于此，当公测开放之时还会有一些全新的内容加入其中，让玩家能体验到更多有趣的东西。"

据悉，在《诸侯》公测版本中加入的新内容如下：

1.增加PVP套装；

2.推出"势力披风"，让不同势力间的英雄们从外观上泾渭分明，不会再为区分与战友混在一起的敌人而头痛。

3."巴的野望"登场，所谓风水轮流转，今天轮到玩家攻城、怪物守城。

4.推出"山寨剿灭战"。

5.新增"个人竞技场"系统，玩家可以轻松寻找到实力相当的对手进行没任何惩罚的PK战。

6.开放4张新地图。

7.等级上限开放到90级，拥有更多技能和装备。

8.开放高级据点战。

9.推出中级战场。

金酷表示，公测之后还会陆续加入"师徒、结婚、结拜、玩家之家"系统和"跨服战场"系统。

■ 金酷盛大开启合作新模式



6月18日，盛大在线与金酷游戏联合召开新闻发布会宣布金酷旗下2009年新游《诸侯》正式加盟盛大"金库计划"。

金酷总裁葛斌斌表示："该计划可能会给金酷带来一个跨越式的发展，也能给盛大带来优秀的产品。之前曾与盛大有过联合运营新《魔界》的合作，这次合作双方都很愉快，金酷也非常期望能有更进一步的合作，盛大金库计划正是一个很好的契机。"

据悉，金酷拥有多个独立工作组的集团式公司，其中包括金酷开发小组、12HA开发小组、上海速龙、成都盖亚、南京金酷等，金酷表示："金酷希望在今年把多年积累的实力爆发出来，六款风格各异的游戏将在今年陆续上市。"

■金酷将建WEBGAME平台

继WEBGAME《武林英雄》《名将传》后，金酷近日证实将在2009年推出WEBGAME平台。金酷表示："为配合此次金酷WEB项目计划，金酷调用了大量工作人员，已经出现人员紧缺状况。为能更好发展，金酷游戏将于2009年大再次对外广招精英，全面投入WEB项目开发推广。金酷期待社会各界有谋、有才、有志之士参与金酷公司WEB项目广招精英计划。金酷将依据个人特点给予广阔发展空间，为各位良将精英提供不同展示平台。"

月评

■ 金酷寻求发展新模式

可能很多玩家对金酷还不是很了解，先做下简单介绍。金酷游戏（Goldcool games）是鸿利集团投资的一家以互动娱乐游戏为主的开发型公司，旗下作品包括新《魔界》《战神光辉》《生肖传说》《诸侯》《龙的传人》《生肖外传》等，并已正式推出前四款游戏。

作为新军，金酷选择了"联合运营"战略——加盟盛大在线的"金库计划"。所谓"金库计划"，盛大表示："是指依托在盛大在线三大系统、旨在进一步整合盛大资源，搭建推出一个独立的第三方平台，以此与互联网行业中的各类内容提供商进行推广和服务合作，并与内容提供商分享利润。金酷游戏就是该计划首位合作伙伴。"

金酷曾经表示："在2006年推出新《魔界》后，我们又推出了Q版回合制《生肖传说》，《诸侯》作为我们2009年最新产品，希望能够与盛大在线的三大特点系统完美结合起来，取得更好的成绩。"

联合运营绝对是2009年网游市场最常见的词语之一。所谓联合，就是指开发商和运营商 2 in1，你耕田来我织衣，你开发来我运营，之后俩人再一起"点票子"。为什么要这么做呢？道理很简单，很多中小型游戏开发商在开发完毕一款作品后很难继续支付运营所需的庞大支出，最好的办法就是找到一家专业运营商与之合作，这时的专业运营商就好像一家超市，可口可乐来了我们卖，百事可乐来了我们当然也卖，运营商甚至还能自己开发个什么可乐一块卖，市场分工至此也就明确开来。至于能不能双赢，就复杂得多啦。P



《诸侯》是金酷2009年战略规划中十分重要的一环

生肖传说

●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：技术封测
●官方网站：http://sx.12ha.com/

■上海 莱依林

《生肖传说》八大职业曝光

《生肖传说》以十二生肖为游戏主题，玩家可以在游戏中扮演自己属相的角色，闯南走北享受奇妙的梦幻仙境所带来的生肖修仙之旅，游戏以大家从小就耳熟能详的十二生肖神话为剧情，并且在原来十二生肖神话的基础上加入更多曲折剧情，以电影式剧情任务系统为玩家营造代入感。

不过要开始一段冒险之旅，首先自我本身的能力一定要具备的，所以作为背负拯救世界使命的十二生肖之一的玩家将被分派到门派之下进行锻炼和学习，以地仙之祖为首的五庄观、以猪八戒为首的高老庄、以东海龙王敖广为首的龙宫、以万鬼之王阎罗为首的地府，就是《生肖传说》的四大门派了。

门派：地府

生肖 ：男牛、男狗、男虎、女鼠、女猴、女羊

职业：业斩焰修罗和御焰修罗

斩焰修罗这个职业不仅具有强悍的攻击能力，更可怕的是还具有超强的爆发力。由于自身强大的原因，一般的练级过任务都不需要寻求他人的帮助，在过关下副本这样的大型攻击战中更是团队里必不可少的核心人物。

传说御焰修罗都是诞生于地狱业火之中，历经千锤百炼才成就了他们的钢筋铁骨。无与伦比的防御能力是这个职业最大的特色，用铜墙铁壁四个字来形容斩焰修罗一点也不为过，超乎想象的生存能力，输出平稳且不低的攻击能力，在团队作战之中，他们能为队友提供最好的掩护。

门派：龙宫

生肖：男蛇、男羊、男龙、女牛、女龙、女猪

职业：火灵使者和冰魄使者

火灵使者虽然是出身于东海龙宫，但却拥有驾驭火焰的能力，并且能够将火的力量融入到自己的法术中去。有句话说的好“进攻才是最好的防御”，表面上在体力和防御方面先天不足的火灵使者，正是依靠着强大的伤害输出来为自己提供最好的保护。火灵使者可以同时攻击多个单位。

冰魄使者是个相当麻烦的对手，别看他伤害虽不如火法那么高，但是他会给你带来很多负面效果，让你感到措手不及。冰魄使者的强悍不在于攻击伤害的多少，而在于他是如何使用他的智慧，恰到好处的给于对手致命的一击。

门派：五庄观

生肖：男马、男猪、男鸡、女兔、女蛇、女狗

职业：封印天师和八卦天师

封印天师擅于控制系法术的职业。他的可怕在于折磨，不像高伤害的职业那样给于你击倒性的一击，而是像和你玩躲猫猫一样，控制着你让你慢慢的倒下去，似乎十分享受战斗的快感与细细品味战斗带来的快乐。

八卦天师是让人捉摸不透的职业。既擅长摆阵法，又有一定的攻击能力。他可以随着阵法的变换随时改变不同的战术战略，通过不同阵法带来的增益会让你受到意想不到的攻击。选择这一职业的玩家需要具备一定领导能力，思维必须敏捷。因为在战斗中队友会根据阵法的变化，而做出相应的攻击，战斗节奏掌握在八卦天师手中。

门派：高老庄

生肖：男鼠、男兔、男猴、女虎、女马、女鸡

职业：乾元祭司和坤宁祭司

舍己为人应该算的上是乾元祭司最大的特点了。他们怀揣着助人为乐的心，秉承着普济苍生的理想，放弃了在伤害技能上的修炼，而专注修行各种治疗辅助性的技能。对自己职业的选择注定他们很难成为击杀对手的主力，但可以源源不断地给予队友支持和帮助的能力也让他们成为了每一个队伍中都必不可少的角色。

削弱对方能力是坤宁祭司的拿手活。他们专心修炼的不仅是如何提高自身能力，更乐于修炼如何削弱对方的能力。所以无论是在个人战斗时，还是在团队战斗时，不管个人或团队有多么的无可一视，多么的强大，只要他们出手施放几个DOT技能，那么你和你的团队实力就会立即大打折。P



建立人物界面


电影似的剧情过场


色彩艳丽的可爱画风


著名的“南天门”

诸侯
●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://zh.12ha.com

■北京 羽翼

《诸侯》多种PK模式全面登场

《诸侯》的公测已经正式开始，其中不少有趣的系统，比如鸿运之间、先祖祭祀场、副将竞技场、坐骑系统、妙手空空、冰火两重奏、称号系统、装备改造强化系统、监狱系统、独特的势力建设系统等等。但是《诸侯》中最让玩家热血沸腾的，还是拥有多种模式多种玩法的PK系统。那么在《诸侯》里面，有哪些玩家之间对抗的玩法呢？

宿命激斗

《诸侯》里的“宿命激斗”，便是运用了金酷游戏所独创的“最活系统”制作的一个玩法，将广受玩家喜爱的魔兽争霸3C地图玩法嵌入其中，在网游中便可以玩到这个风靡全世界的好创意。

“宿命激斗”的基本流程与玩法同3C一样，玩家可自行选择自己喜欢的阵营，之后跟随着本阵营的强力NPC向对方的阵营进攻，最终杀掉对方的大将就会获得胜利。因为双方的实力基本相等，想要获得胜利的话只靠简单的战斗是不行的，声东击西、釜底抽薪、暗渡陈仓、混水摸鱼、以逸待劳……在这个最真实的古战场上，三十六计计计有行，老祖宗的智慧在这里尽情展示。

除了智慧的运用，还因为“宿命激斗”除了继承3C的一切好玩之处外，同场的玩家可以高达上百人，而且拥有更大的自由度，玩家可以选择做一名孤胆英雄抓好时机击杀对方将领，也可以组成团结的队伍将对方的NPC与玩家一扫而光。

山寨剿灭战

现在提到“山寨”这个词，让人想到的除了高程度防造外行为，还有我们中国一直流传在野史传记中的“山寨文化”：一群不服当前统治者的并且拥有相应武力的人，占着一个环境比较好的地方搭建起一套可以与统治者抗争的班子。随之，这些山寨大王们便可以独霸一方，要风得风要雨得雨。

而在《诸侯》中，将会有着让玩家可以一尝做山寨大王的机会，因为在公测版本的《诸侯》中将会有“山寨”出现。一开始这些山寨是由NPC的土匪强盗所占据，任何势力都可以向此山寨发起进攻，但是进攻需要获取朝廷讨伐授权兵符。为此所有有想法的势力，都可以在规定的时间内向朝廷请战，朝廷将视请战的决心及战备资源作出发放讨伐兵符选择。

拿到了讨伐兵符的势力这时便可以对山寨发起进攻了，一个兵符只允许在一天内发起2场进攻。如果打下山寨，玩家的势力可以选择占领山寨，做个逍遥的山大王，也可以向朝廷复命领取奖励。如果占山为王的话，那么这个势力将会变成朝廷的敌人，朝廷将会为此发出剿灭榜，别的势力则可以前来领取讨伐兵符来对已经占领了山寨的势力开战。

如果选择了领取奖励，那么山寨又再度变回由土匪强盗所占据的状态，如此循环。

邯郸3方PvP大乱斗

是否觉得，不管是单P或者群殴都只是敌我双方两个阵营已经开始有些不过瘾？那么《诸侯》里的“邯郸3方PvP大乱斗”就可以让你领受到三国鼎立，多方乱斗的乐趣，场上有敌人，有敌人的敌人，如此混乱的三角关系，你可以选择与某一方结盟，也可以选择以一挡万杀个过瘾。

玩家在进入邯郸之后，默认属于朝廷一方，但随后你便可以自由地选择要为之效力的阵营，之后，便可以无差别地攻击非本阵营的玩家了，并且不受到任何的惩罚，想杀就杀，杀个过瘾，但是要注意如果PK本阵营的玩家，还是会受到PK惩罚的。

为了让这个系统更好玩，在邯郸还将出现抢夺天子的万人国战系统。作为朝廷京城的邯郸，将由朝廷的人守护着天子的安危，而其它2个阵营则可以同时对天子发起进攻，在这期间3方阵营便会出现混乱地厮杀的情况，在战斗结束后，不管是守卫成功，或者抢夺成功，都将会得到大规模的资源作为奖励。

势力战

如果要说混乱，那么最混乱的大群P莫过于各种公会战，这在《诸侯》


“鼎”文化在游戏中的体现


“天运鸡”出现了！


对战斗有热情的玩家实在太多啦


多人大混战

里面就是势力战——多个势力在竭尽全力地争夺同一个目标。

《诸侯》的公会战形式是以所有势力共同出手，抢夺到盘岩堡或者应龙城为最终目标。但只有在每个周六的20点到21点20分势力战才能开始，一周才能玩一次的大混战将会如何的热闹可想而知。

当势力战开始前30分钟会有全服系统提示，只有势力成员才能继续等候在势力战地图，没有势力的玩家将在开始前的10分钟被系统自动传送出势力地图。在进入势力战地图后，没有被公会占领的据点由野外怪物占领，并且由系统刷新出来的NPC作为防守方防守据点，20点势力战开始前防守的NPC为不可攻击。

8点势力战开始后，即为势力战第一阶段开始：据点抢占。玩家在这里就可以进入据点里开始攻击防守的NPC以及其他势力抢占据点的成员了，在此期间本地图死亡的玩家是暂时不会掉落物品以及装备的，所以可以穿上最好的装备，尽情杀戮、尽情享受，不需要有任何的后顾之忧。

进入据点内部后，可以看见由守城指挥官•首领以及众多精英所守卫的霸者之鼎。在此鼎被攻击的时候，其上方会显示“占领中”。而当攻击方将霸者之鼎的血打为0%时，功勋最高的一方会成为据点的守方，与此同时系统会有地区提示。注意，无论是谁最后一个打掉鼎，在鼎破的一瞬间会判断势力功勋最高的一方成为守方，并且所有据点内所有其他势力的玩家将被传送到地图入口处，而抢占成功的势力成员则会出现在防守方的复活点。

这时便开始进入势力战的第二阶段：据点防守。这时霸者之鼎的上方会出现所属势力的名字，抢占下来此据点的势力，只需要守护霸者之鼎在900秒不被击破便宣告防守成功，从而取得胜利。在此期间，原本守卫据点的NPC也会帮助已经抢占到据点的势力一起防守据点。

系统会在守护900秒即将成功之际，发送地区信息提醒剩余时间，只要撑过这段时间便会取得胜利，因此守方势力在此时会受到最疯狂的攻击，这时就是决定成败的最关键时候，所以成员需全力保护住霸者之鼎。

当守护霸者之鼎900秒没被击破，该势力便宣告正式占领此据点。系统在此同时会给出全服提示，宣布占据了本据点的势力名字、以及所获得的奖励。

若第二阶段攻守双方中一方发生替换，则势力战继续参照第二阶段进行。直到守方占领900秒结束，或势力战结束（功勋大的一方获胜）。势力战正式结束。据点占有方，只可以看见在据点内部NPC出售的稀有商品。

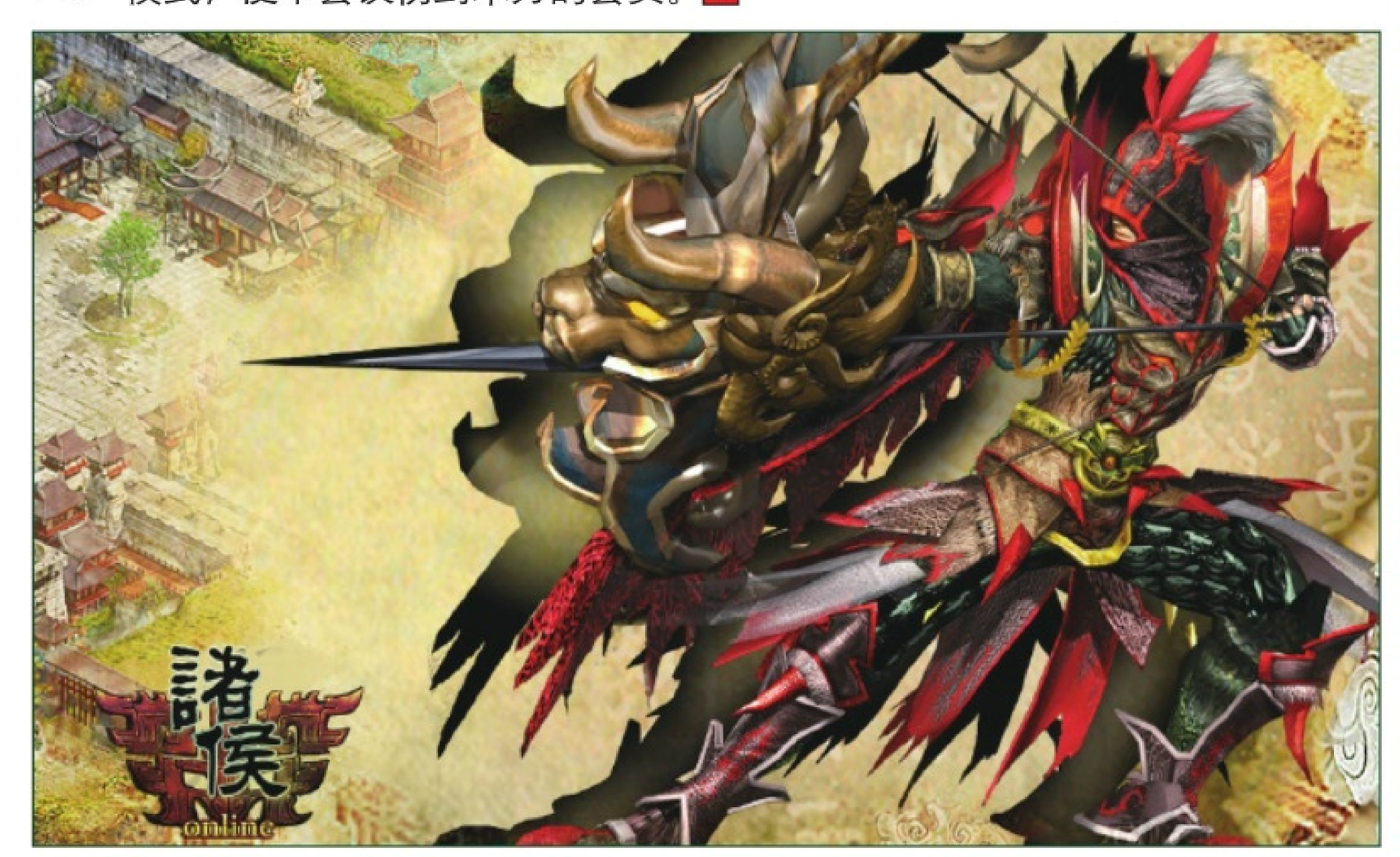
多种PK模式

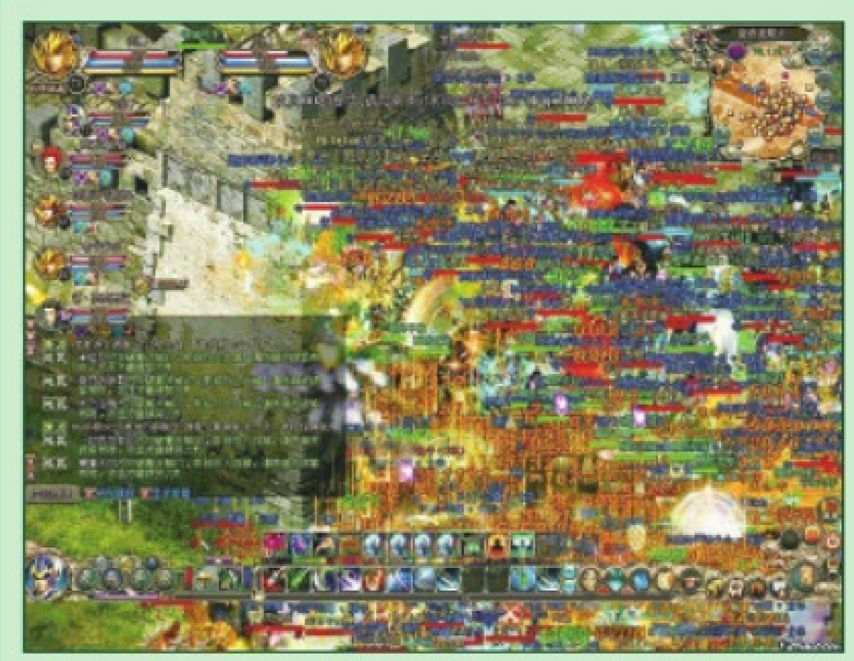
以上这些是《诸侯》里限定场所的玩家对抗玩法，只有在限定的时间或者限定的地方才可以玩，那么是否有随意PK的设定？当然有。

自由PK：打开此选项之后，所有玩家都可成为你的攻击对象，不管你的单体攻击还是群攻，只要射程之内，就都会受到你的攻击，最凶残的屠杀者通常便是启用“自由PK”。

组队PK，如果你是一个专业的屠杀小组，但开自由PK的话就连队友都会被伤到，这将如何解决？那么开“组队PK”模式便是最好的选择，打开这个选项之后，不会对队友产生攻击效果。

势力PK：在网游中，势力与势力之间的PK是最常见的，不管是为地盘、为利益还是只为一口气，势力之间的战争会被轻易挑起。这时你只要开启“势力PK”模式，便不会误伤到本方的会员。P




攻城战的热闹


瀑布前的对决


千军万马来相见


闪电的气势！


整齐划一的队伍

■ 关于桌面游戏专区

从本期开始，中旬刊将开设桌面游戏（Board Game，简称桌游）专区，系统介绍与桌面游戏有关的知识及资讯。

如果读者朋友们看了本刊6月中刊登的专题《不插电的游戏，桌面上的精彩》，对桌游会有一个大致的了解。如果没有看也不要紧，本期专区的内容将着力介绍桌游吧（店）及桌游主题网站，如果你对桌游有兴趣，可以前往附近的桌游吧寻找同好一起游戏，也可以到相关主题网站上获得资讯。

限于篇幅，本期将只介绍北京地区的桌游吧，其他省市地区的桌游吧，将在以后陆续介绍。提醒大家注意的是：桌游店大多是中午左右开始营业，第一次去前最好打电话询问一下。另外，不同的桌游吧，其特点和氛围也有很大不同，有条件的话多去几家，先比较再选择。

如果你发现我们提供的信息有所遗漏，可以将你所知的信息提供给我们（发送至Say@popsoft.com.cn）。如果你不在北京地区，却又迫不及待地想玩到桌游，上网搜索本地的桌游吧是个不错的主意。

除了介绍桌游吧（店）及桌游主题网站外，本期还将介绍经典桌游——卡坦岛。卡坦岛的游戏规则囊括了相当多的桌面游戏要素，并且简单易懂，游戏气氛平和，也比较适合女士参与。因此卡坦岛被广大的桌面游戏爱好者列为最佳入门桌面游戏之一，也是推荐给第一次接触桌面游戏的朋友们的首选游戏。

集换式卡牌游戏，也是桌面游戏的一个重要分支，“《魔兽世界》集换式卡牌”在国内推出后广受好评，其中的刮刮卡更是吸引人的亮点。本次将对中文一、二、三版卡牌中所有的刮刮卡进行全面的介绍，如果你拿不到这些卡，在这里过过眼瘾也蛮好的。

■ 北京地区桌游吧

帝企鹅桌游店

地址：北京市朝阳区东大桥路8号SOHO尚都北塔四层76号

电话：59004789

经营类型：桌上游戏吧及桌游销售

新锐地带桌游吧

地址：北京市朝阳区和平东街11区9号楼南门

电话：84255932

经营类型：桌上游戏吧（周一不营业）

大魔王桌游吧



地址：北京市朝阳区SOHO现代城A座1008号

电话：13810237896

经营类型：桌上游戏吧

棋人码头桌游吧

地址：北京市海淀区花园路甲2号金尚嘉园2号楼底商10101

电话：62066523

经营类型：桌上游戏吧



飘香咖啡桌游吧

地址：北京市西城区西直门外南路戊8号

电话：68309128

经营类型：桌上游戏吧

梧桐社桌游吧

地址：北京市朝阳区惠忠路观典时尚广场B座307号

电话：64913404

经营类型：桌上游戏吧



悠优桌游吧

地址：北京市石景山区远洋山水8栋303室

电话：88687890

经营类型：桌上游戏吧

一刻馆桌游吧

地址：北京市海淀区五道口华清嘉园3号楼2004室



电话：82865867

经营类型:桌上游戏吧

多明万智桌游世界



地址：北京东城区交道口东大街4-28（二楼）

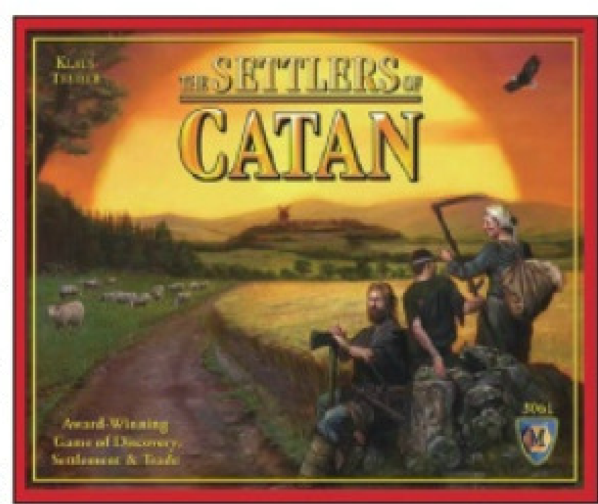
电话：64008675

经营类型：桌上游戏吧（含集换式卡牌）

最后一个比较特殊，地址是北京市朝阳区朝外大街227号圆缘园人文时尚茶餐厅二层，这里只有每周六下午营业，更像是每周一次的同好聚会，气氛相当不错，有兴趣的可以去看看。

卡坦岛

《卡坦岛》是由Klaus Teuber（克劳斯·特伯尔，德国人）发明的一款多人桌面游戏，最初由Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.（Kosmos）公司以Die Siedler von Catan名字在德国出版。



克劳斯·特伯尔在1993～1994年左右萌发出“卡坦岛”的构思，并计划将“卡坦岛”设计为一个包含新大陆、殖民者以及开发和战争冲突等内容的巨大游戏项目。在和桌上游戏生产商kosmos公司合作后，公司认为游戏内容过于庞大，经过精简的游戏最终于1995年在德国市场上发行，并命名为“Die Siedler von Catan”，同一年，就获得了德国游戏年度大奖（Spiel des Jahres）。

《卡坦岛》的出现，让全世界认识到了德式桌面游戏的价值和可玩性，本游戏已经从德语翻译成了中文、英语、法语、意大利语、冰岛语、日语、葡萄牙语、俄语、西班牙语等20多种语言，畅销全世界30多个国家及地区。

《卡坦岛》游戏玩法简介

卡坦岛，又称“卡坦岛的殖民者”
或“卡坦岛的拓荒者”
德文原名：Die Siedler von Catan
英文译名：The Settlers of Catan

本游戏一般是3～4名玩家参加（购买扩展包后，玩家数可增至5～6人，以下以标准版为例介绍），玩家可以把自己想象为流落荒岛的开荒者，要在岛上盖定居点、修路，为此必须占据岛上的各类资源点。我们所在的岛，是由19片小六角形拼合的准六角形形状，其中的18片小六角形对应5种自然地形，分别是森林（深绿色）、泥地（红色）、牧场(浅绿)、农田（黄色）和矿山（黑色），还有一片是沙漠。游戏中有5种资源——木头（Wood）、砖块（Brick）、羊毛（Wool）、粮食（Grain）和矿石（Ore），分别与前面说到的5种地形对应，沙漠中不出产任何资源。

游戏开始时，将19片六角形的地形卡随机摆好，之外是环绕小岛的大海，并且有9个可以用来兑换资源的港口。在六角形的资源地上，按照游戏的要求，摆上2～12号的小圆片作为标记。

每个玩家可以依次建两个定居点、修两条路，修建的顺序是A-B-C-D-D-C-B-A（A玩家是掷骰子取胜者，B、C、D为顺时针方向依次的玩家，这种修建顺序最大限度地保证先手玩家的优势不会太大），定居点必须修在六角形的交叉点上，同时与之相邻的交叉点上就不能再修建定居点，道路则必须修建在六角形的边线上。修建结束后，玩家立即得到你最后修建的定居点所相邻的六角形对应的资源各一作为初始资源。

游戏开始后，由先手玩家开始投骰子（2个六面骰子），投到哪个数字，该数字所对应的资源地就会产生相应资源，所有在这个资源地边上盖有定居点的玩家，就会获得相应的资源一个。当然，投到7是个例外，此时所有资源牌超过7张的玩家弃掉一般的资源牌，然后投到7的玩家，可以挪动盗贼到任意资源地中（不可不移动或移回沙漠），并可从该资源地周围有定居点（或者是升级后的城市）的玩家中任选一人，并随机抽取他一张资源卡。同时，被盗贼占据的资源地，在盗贼移走之前将不再产生相应资源。

游戏中所能做的事情，包括修路、新建定居点、将定居点升级为城市以及抽取发展卡等，当然，做每件事都要花费一定的资源（所需资源请参照游戏说明）。修路是修建新定居点的先决条件，己方没有修到路的地方，是不能修建新定居点的。修建新定居点可以占有更多的资源点，以便获得更多的资源。在靠近海岸的有标识的地方修建定居点，就会具备港口的功能，港口可以让你用比正常更高的兑换率兑换你需要的资源（没有港口的情况下，为任意同种资源4个换任意其他资源1个，有港口的情况下，可能是任意同种资源3个换任意其他资源1个，或者是指定同种资源2个换任意其他资源1个，这由你占据的港口的性质决定）。将定居点升级为城市，可以把相邻资源点产出的资源产量由1变成2。

除了和系统兑换资源外，玩家之间也可互换资源，这种兑换只能在玩家自己的回合中进行。理论上讲，只要兑换双方同意，任何比率或种类的资源兑换都是允许的，如何换到自己急需的资源，限制得分领先的对手得到急需资源，这是一个很有学问的问题。

玩家也可以花费一定的资源抽取发展卡（随机抽取），发展卡在抽取当回合不能使用（分数卡除外），每个轮次只能使用一张，在你使用发展卡前，不需要将发展卡的种类告知你的对手们。发展卡有以下几种：士兵卡，除资源牌超过7张的玩家不用弃牌之外，其他作用和游戏中掷到7基本是一样的。第一个使用士兵卡3次的玩家，会得到“最强军队”卡，这个卡在游戏结算时算2分。修路卡，可免费修建两条道路。第一个修建连续道路到5条的玩家，会得到“最长道路”卡，这个卡在游戏结算时也是2分。需要注意的是，以上两种卡并不是某个玩家得到后就可一直保留着，当另外的玩家使用士兵卡的数量超过前者或者是修建的连续路的长度超过前者，就会把这两张卡夺过来。丰收卡，玩家使用丰收卡可得到任意两个资源（相同不同均可）。垄断卡，玩家使用此卡，可得到其他所有玩家全部的某种资源，资源种类由使用垄断卡的玩家指定。分数卡（包括教堂、宫殿、图书馆、大学、市场），每张卡为1分。

游戏由玩家依次投骰子进行，当有玩家最先达到总分10分时游戏结束，该玩家就是胜利者。算分的标准是——一个定居点1分，一座城市2分，“最强军队”卡、“最长道路”卡各2分，分数卡每个1分。由此可以看出，要想获胜，大致是两条路可走，一种方法就是建设流，靠建足够多的定居点和城市，凑够10分，另外一种是抽卡流，靠分数卡和“最强军队”卡凑分获胜。游戏中，运气扮演了一个很重要的角色，但是对交易和策略理解更深的玩家通常可以战胜只靠运气的玩家。游戏充分考验玩家的智慧、分析能力及应变能力，要想玩好这个游戏，你必须谨慎考虑每个细节，并做出正确的决定。

桌游主题网站

外国权威站点

BGG:www.Boardgamegeek.com

中文社区站点

小古桌游社区：www.coolbg.org

中文桌上游戏网：www.bger.org

北京桌游社：www.boardgameary.com

斗乐桌游网：www.douler.com

喜刮刮——“魔兽世界集换式卡牌游戏”中文一、二、三版刮刮卡介绍

刮刮卡是“魔兽世界集换式卡牌游戏”（以下简称WOWTCG）的亮点之一，它在网络游戏与卡牌游戏之间架起了一道奇幻的桥梁。WOWTCG在中国由北京新锐地带玩具有限公司代理，每当玩家打开中文版魔兽卡牌的包装，都有一定几率获得千奇百怪的刮刮卡。玩家能够通过刮开涂层之后出现的密码在官网网站兑换相关的虚拟物品，为自己游戏中的角色平添一份魅力！

中文第一版：艾泽拉斯英雄传

远射兰铎

兑换：烈焰战袍

远射兰铎其实就是兑换刮刮卡的地精，只是《魔兽世界》把他的名字翻译为兰德鲁·郎绍特……烈焰战袍虽然没有任何属性，却是目前“公会徽章”格子所能装备的少有的“紫色”物品之一。

雷首角鹰兽

兑换：角鹰兽宝宝

很多美眉玩家喜爱搜集各种各样的“小伙伴”，也许她们的最大抱怨是：为什么每次只能召唤一个“小伙伴”陪伴左右？角鹰兽宝宝看上去不怎么起眼——没关系，后面会有办法让它变为达拉然的主角。

海水钳嘴龟

兑换：乌龟坐骑

“龟兔赛跑”的故事告诉我们，与其选择速度，不如选择可靠。对于一级人物就能乘坐的坐骑，我们实在不必要求太高，更何况它淳朴憨厚的样子实在可爱。在2008年的暴雪嘉年华上，一个骑着乌龟坐骑的德莱尼萨满小姑娘萌翻全场，摘下了Cosplay比赛的桂冠。

休息与放松



兑换：午餐篮

休息与放松其实属于下一个版本，中文一版提前将它引进国服。有了遮阳伞与烤肉架，随时随地的BBQ不是梦想。大快朵颐之后，一个Buff浮现头顶：咦？什么事情都没有。没关系，好吃就成！

中文第二版：外域之门

国王穆克拉





兑换：猴子护符

还是“小伙伴”系列，召唤一只名为“蕉蕉”的猴子。大家和我一起唱：来来，我是一个香蕉，蕉蕉蕉蕉蕉……

预言

兑换：球中的小鬼

面前漂浮着又诡异又搞笑的“水晶球”，询问一个问题，然后点击它，得到答复……当然，小鬼说的话，信不信由你！后果自负，本人不承担任何责任！

地精泡泡



兑换：地精杂烩煲

“欢迎品尝地精杂烩煲！绝对的绿色食品！吃下去的是绿的，吐出来的也是绿的。什么？你说它是变质的‘龙息辣椒’？啊哈……今天天气真好……”

赫墨尔老爹的老式宠物饼干

兑换：修默老爹的宠物饼干（翻译不统一……）

前面的伏笔终于揭晓了，个人认为赫墨尔老爹的老式宠物饼干是最经济实惠的刮刮卡。非战斗宠物吃下了它，体型马上增大了一倍。幸好不能无限叠加，否则很有可能发生“人宠互换”的悲剧……

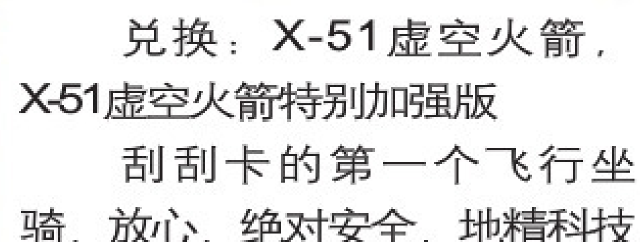
去钓鱼



兑换：钓鱼椅

“我的钓鱼秘诀很简单，别人站着，我坐着，仅此而已……”

X–51型虚空火箭



兑换：X-51虚空火箭，X-51虚空火箭特别加强版

刮刮卡的第一个飞行坐骑，放心，绝对安全，地精科技也有“失手”的时候嘛……至于火箭前端的“PAIN”字样，姑且将其理解为行为艺术吧。最后，请不要理会远射兰铎“我的建议？抓住它，别让它起飞”的所谓忠告。

幽灵虎



兑换：幽灵虎缰绳，迅捷幽灵虎缰绳

矫健的身姿与王者的气概完美结合，乍看上去仿佛完美无瑕的水晶雕像，空灵的透明之感彰显卓越华贵的气质。这样一个超凡脱俗的生物却甘为平凡的坐骑，协助主人南征北战，立下赫赫战功。它是迄今为止最昂贵、最著名的刮刮卡（我甚至看到个别与《魔兽世界》无关的游戏也以它作为拉拢玩家的奖品……），即便被炒到了近一万左右人民币还是有价无货。

伊利丹的足迹

兑换：伊利丹之路

一簇簇幽绿色的火焰在走过的路线上徐徐燃烧，像你这样拉风的人，无论在什么地方，都像漆黑中的萤火虫一样，那样的鲜明，那样的出众。污染环境没关系，烧到花花草草无所谓，我是恶魔我怕谁——伊利丹之路，让你足下生辉。

中文第三版：燃烧军团

机械自动导航小鸡



兑换：火箭鸡

这个“小伙伴”有点酷，除了在主人身边鞍前马后，火箭鸡还会两个难度系数较高的自选动作：1.飞上天空，平稳落地；2.飞上天空，轰……不愧为稳定性“高达”50%的地精科技！

虚灵掠夺者

兑换：灵魂商人的信标

召唤过坐骑、召唤过“小伙伴”，下面来个更绝的——这有活人！虚灵灵魂商人响应玩家的召唤，赫然出现。不过与他交易稍微有些麻烦，通用货币是怪物的灵魂，买卖之前还得大开杀戒一番……虚灵灵魂商人好货多多，四种奇怪的物品是你消遣时光的宝贝，六件华丽的衣物组合成为“绷带人”的统一制服——不得不说，美眉穿起来才是王道啊！

头条新闻

■ 北京基地



6月9日，汇众教育北京基地“校企定向委培班”的13名学员获北京巴米巴游戏公司认可，在多功能厅签定了劳动协议，从而成为职业的游戏制作人。

北京巴米巴游戏公司是汇众教育北京基地多年来的合作伙伴，该公司大部分员工都是来自汇众教育。巴米巴与汇众教育在北京基地共同创建“企业项目部”，通过实战项目的制作、职业素质训练、企业文化讨论等形式为广大学员提供各种招聘、就业等合作。 学校还特聘北京巴米巴游戏公司技术总监为客座教师，对基地学生进行不定期的系统专业培训。

本次基地学子能成功就职巴米巴，是运用了“校企定向委培”模式中的“将企业的新员工培训工作放在了学校”这一培训环节，是实现企业与学校双赢的一项举措。一方面解决了学生上岗后如何快速上手的问题。另一方面，也缓解了公司对于新员工培训的压力。下一步，学校还将和更多的企业寻求这种合作模式，让更多的企业走进校园，培养符合企业需要的人才。

■ 济南校区



根据汇众教育济南动漫游戏校区优秀毕业学员评选细则，经班级推荐、教务部评选，评出18名优秀毕业学员。这18名学员在一年的时间内学完了规定课程，结业作品都得到了专业老师的认可，在校区就业部老师的推荐下找到了满意的工作。

学校设立优秀毕业学员表彰栏，希望全体学员以18名优秀毕业学员为榜样，端正学习态度，勤学多练，为今后的就业奠定基础。

■ 西安交大校区

6 月，汇众教育西安交大游戏校区与陕西西玛信息工程有限公司联手建立实训基地，使学员参与该企业项目实战开发。学员学习期间可获得企业工资，优秀学员还可独立开发商业外包项目获取企业工资，赚取大部分学费。同时还可获得学校的表彰与奖励，完全实现学历、技能、实训的一体化模式。汇众教育西安交大游戏校区与西玛信息已经达成协议，项目研发完成后，参与项目的学员全部入职西玛。

汇众教育西安交大游戏校区姚校长表示：“这次合作对游戏学院和陕西西玛信息工程有限公司都是一个契机，它开创了学校人才输送和企业用人需求的一种全新模式，也是汇众教育西安交大游戏校区实力的一个证明。”

■ 徐汇校区



汇众教育上海徐汇游戏校区6月校园招聘会首场与6月5日举办，上海礌石数码带来了22个游戏岗位：游戏原画4名、游戏场景8名、人物角色6名、游戏策划4名，徐汇游戏校区22001班和22002班的学员参加了本次招聘会。第二场招聘会在6月13日举办，招聘企业为半丁数码，上海半丁数码科技有限公司成立于2005年6月，总部座落于徐汇区软件园，致力于数字娱乐内容提供和服务。

月评

■ 如何成为游戏策划师?

一个“完美”的策划是一款游戏成功的基础。如果你想从事游戏策划方面的工作，首先要掌握一些基本的技能。如掌握游戏创意说明书、故事情节、游戏元素、游戏任务、职业、规则、平衡、AI、技能、界面、操作、系统、关卡、活动策划的设计原则和方法；熟悉游戏策划的基本流程，掌握游戏策划工作的方式和方法；掌握游戏运营相关知识等。

但游戏策划是一个要求很高的职业，想在众多求职者中脱颖而出，仅仅掌握相关知识是不够的，了解程序、美工、历史、神话、市场行情、玩家思想等诸多知识也是必须的。因此，在汇众教育的游戏策划课上，老师总是不忘提醒初入此行的学员，“千万不要以为游戏策划只是一个编故事、制订规则的差事。”

在游戏学院，游戏策划被作为游戏开发基础知识广泛的学习。对于那些初涉游戏行业的新人而言，立足于游戏概述及产业环境、游戏本质分析，构思创意与文档编写，设计故事情节，游戏任务、游戏元素等基础内容的掌握，可以帮助他们全面了解电子游戏发展的历史、现状，以及未来的游戏行业前景；系统掌握目前国内各游戏公司中游戏策划相关工作方式与方法。

此外，考虑到游戏策划岗位的特点，结合一些真实案例参与团队项目合作是提升能力、积累经验十分必要的手段。因此，在汇众教育“云世界”互动教学平台中，资源共享的优势被发挥的淋漓尽致。你不仅可以在这里完成作业、与其他人交流（交易）、与其他学员比“薪资”、甚至可以在“云世界”中组建自己的“远程开发团队”来完成自己的项目作品。“云世界”的透明化功能，让置身其中的学员、老师可以看到彼此的成果，并从他人的创作中寻求灵感、看到差距、找到目标。因此，我们可以说，在这样开放的“世界”里，那些未来的游戏策划师们不仅得到了充足的技术支持，也贡献了自己的创造热情。而这种热情，也是一个优秀游戏策划者所不可或缺的素养之一。P

游戏学院

广州动漫校区启动“名师团”护航计划

由美国次贷危机引发的全球性金融危机，让国内职场人士感到了切身“寒意”。但盛大、金山等知名动漫游戏企业却统一提薪，拉开新一轮人才“争夺战”，3D动画师、3D美工、2D动画师等职位仍然出现万元月薪难觅良材的尴尬局面。

有鉴于此，汇众教育广州（动漫）校区在5月正式启动“名师团”护航计划，每一个季度特聘10名国内知名动漫企业高层、项目管理人士担任专家团顾问，全程把握每一个学员的学习动态，有针对性地对学员提出未来职业规划方向，让学员及时把握最前沿动漫设计人才技术。近日，首批10名享誉华南的动漫界精英人物已经正式收到了汇众教育客座讲师的聘书，据校区校长杨晓微介绍，这10名刚刚上任的客座讲师将在6～9月期间的每个周末为校区学员带去不少于15场的行业讲座和专业技术指导。汇众教育广州（动漫）校区自成立以来，以“技能+实训+学历”的教育模式，以企业全真项目为依托，确保学员的知识水平与企业的人才需求实现无缝对接。企业称：“普通高校毕业生在理论水平和实践操作能力远远达不到企业的人才要求，对比而言，经过专业职业培训的动漫学子拥有较强的动手能力及项目操作经验。”



广州和一品牌设计顾问有限公司总经理陈东森（左）与事业部谌春英老师


广州三兆堂广告创作总监曾小军（左）与事业部叶丽娜老师



广州星光大道动漫有限公司技术总监王涛（右）与事业部谌春英老师

济南动漫游戏校区 9名学员就业三次元动漫

继多名学员成功就职于济南天普科技、苏州英佩网络科技等知名动漫企业之后，汇众教育济南动漫游戏校区就业部再传捷报，9名刚刚完成学业的学员被济南三次元动漫文化发展公司一次性全部聘用。

山东三次元动漫文化发展有限公司成立于2009年5月，公司前身是济南为数不多从事动漫原创事业的动漫团体：N次元动漫工作室。本次录用的学员主要从事Flash设计师、Maya设计师等工作岗位。就业部刘老师透露，此次大规模就业是校区就业史的一次突破，近年来，济南动漫游戏校区多次跨市、跨省推荐学员就业，对解决济南当地年青人就业问题、推动山东动漫产业发展起到了不可估量的作用。此次入职的9名学员，全部顺利地通过了济南三次元动漫文化发展公司高层领导的严格审核，其实际操作能力得到了一致认同。“2009年将是动漫产业的‘井喷年’，也将是动漫人才快速实现高薪就业的起点。9名学员同时就职三次元动漫，不是偶然，是学员技能水平及各项基本素质得到招聘公司高度认同的集中体现。而支撑这一切的是，我们一流的教学质量及优质、完善的就业服务体系。”校区就业部田主任如是说。

中关村校区动漫5班脱颖而出

2009年汇众教育中关村游戏校区第一届优秀班级评选结果已经揭晓，评选以各班的出勤率、个人优秀事迹等成绩为依据，动漫脱产5班最终脱颖而出获此殊荣。

动漫5班是今年年初于中关村游戏校区成立的，学员来自大江南北，为了共同的动漫制作梦想走到了一起，在授课老师和班主任的带领下，动漫5班的学员保持着强劲的学习势头，上课迟到率、旷课率是全校20多个班级中最低的，并且该班纪征同学在动漫机房拾到移动硬盘后主动物归原主，这种拾金不昧的精神为班级增添了光彩，也为优秀班级的评选加分。动漫5班班长代表全体同学从校长手里接过荣誉证书后，表示：“这个优秀班级来之不易，是经过我们全体同学和老师各方面的不懈努力得来的，所以我们要好好珍惜这份荣誉，继续遵守校纪校规，完成好自己的学业，将来还要以最佳就业班级的成绩回报老师。”P

游戏学院

民族网游从觉醒到突围的探索

“去年中国网游市场规模为27.5亿美元，预计2013年将达到89亿美元，年复合增长率为26.4%。”中国的网络游戏商业模式已经引起了西方游戏出版商的兴趣。娱乐市场研究公司DFC Intelligence分析师大卫·科尔说，“中国网游市场的增速是最高的，这是一种根本性变化，与传统的零售方式相比，这种模式的利润率要高得多。”

高额利润吸引海外军团

“在中国，网游的生命周期更长，目前许多人气极高的网游是在5年前发布的，每年仍然能获得巨额营收，吸引了海外淘金者纷纷抢滩。”市场研究公司Pali Research分析师候天称，在中国，网游是一种廉价娱乐方式，平均每位玩家每年游戏支出只有52美元。“如此低廉的费用，正意味着强大的市场潜力。”

因此，有国外媒体发表文章称，中国网游市场增长，不仅拉动了几家本土公司的业绩，也预示着全球游戏市场将发生巨变。不过，国内评论人士们可不这么乐观。他们认为，在经济危机中，“洋游戏”的卷土重来，大有重抢中国市场主导权的趋势。“中国网游业在这个夏天正面临一场生死考验。”

韩国企业欲占先机

“作为网游盟主的一些韩国软件企业已占中国网络市场的五成以上。”日前，韩国《朝鲜日报》援引韩国未来资产证券公司（Mirae Asset）公布的报告称，由于在中国这块“黄金宝地”抢占了先机，随着中国市场的进一步扩大，韩国在线游戏企业将是最大的受惠者，并会借助中国市场成为世界游戏业巨头。

据报道，中国网络游戏市场正在不断扩大，2008年上网人数达2.98亿人，超过上网人数达2.2亿的美国，成为世界上上网人数最多的国家，发展网游的潜力极其巨大。同时研究机构韩国未来资产证券公司称，以5月份通讯量（同一时间在线人数）为准，在中国的十大网游中，韩国游戏占据了6个，中国和美国游戏分别有3个和1个。

因此韩方人士认为，在刚刚起步的中国网络游戏市场，由于韩国企业的积极开拓，在与美国、日本同行的竞争中暂时领先。

民族网游面临挑战

“中国巨大的市场潜力使此前专门经营离线游戏的美国与日本游戏企业如梦方醒，开始与韩国、中国企业携手进入中国网游市场。”

据一些消息灵通人士透露，在中国的网游市场上，更多的合作与竞争正在展开。美国游戏企业EA公司与韩国NEOWIZ GAMES合作开发的在线游戏《FIFA Online》，目前已经在中国正式上市，而日本游戏企业TECMO也于去年和中国网游企业盛大合作推出了格斗类在线游戏等，就是最好的证明。

“面对来自全球金融危机和外资网游企业分割市场的双重挑战，2009年注定是中国网游企业奋起直追的一年。”

汇众教育数字技术研究院相关专家指出，相比国外网游成熟的运营模式，尽管中国网游的内容提供商还远远谈不上成熟，但具有相当的发展潜力却是毋庸置疑。他们认为，“中国网游产业能否抵御‘外敌’，甚至是更广泛的参与全球经济，关键在于企业是否能掌握自主开发的主动权。”

市场呼唤本土需求

“从目前中国网游企业的发展状况来看，民族网游大打自主研发翻身仗的时机已经成熟。”国内观察人士认为，本土市场的急剧壮大，为民族网游的崛起提供了强大的用户保障和潜在需求。

研究公司iResearch最新的一项报告也佐证了这一观点。报告称，2008年，中国网游市场收入达到了208亿元（约合30.4亿美元），同比增长52.2%。超过80%的收入来自大型多人同时在线游戏，其余的来自网页游戏和手机游戏。作为目前世界三大顶尖的网游市场，美国、中国和韩国是分别占据全球网游市场29%、27%和21%的规模。而中国有望在今年内赶超美国，成为世界最大的网络游戏市场。

“根据iResearch预测，到2012年，中国网游市场规模将达到680亿元，将占全球网游市场半壁江山。而目前国内大约有5550万游戏玩家。其中，年龄在18岁以下和40岁以上的中国游戏玩家人数增长最快。”

对此，游戏专家们表示，“随着国内玩家消费能力和消费需求的提升，以及中国网游企业市场规模和国际影响力的扩大，本土化需求将更加强烈。”

发挥文化影响力

“中国游戏公司在通过IPO和网络游戏运营获得充足的现金流之后，正在进军游戏研发市场，打破依赖进口游戏的局面。”

汇众教育数字技术研究院认为，“长期以来，中国的游戏公司一直依赖《魔兽世界》和《跑跑卡丁车》之类的国外游戏，而现在这些公司已经在发展自己的游戏产品来争取市场领导权。”

“我们认为自主研发是一个重要的商业模式，它能带来更高的利润。”汇众并不讳言中国游戏的缺陷，但仍然充满信心，“随着网络游戏发展到靠内容取胜的阶段，中国的游戏研发在本国具有先天的优势，而邻国实际上也深受中国历史文化的影响，时下中国元素在世界市场的走俏是一个绝佳的机会。”

他们认为，在数十家中国公司中，网易、腾讯和完美时空等是显而易见的市场领先者。自2002年推出自主研发的《大话西游Online》和《梦幻西游》以来，网易股价已提高了60%，并在5月份达到了一个新的高点。而完美时空通过采用韩国的研发方法在制图和游戏设计方面有了很大发展，并成功将产品出口到海外市场。

“尽管目前国内游戏质量不太高，但相信只要假以时日，他们将会成为现有国际游戏研发公司的最有力对手。”

成熟业务冲击海外

“发展民族网游要胸怀世界，主动接触国际市场。”值得欣慰的是，随着中国网游业的迅速壮大，目前国内部分网游厂商已经具备了立足于本国文化，开发出更具民族个性的优秀网游的能力。

业内人士分析指出，“继搜狐畅游拆分上市之后，盛大游戏的上市工作也已日前正式启动。这不仅是其在集团化、多元化发展过程中迈出的重要一步。也从另一个方面说明，作为盛大主营业务的游戏，已经发展成熟。”

据消息人士称，盛大游戏看似异军突起，其实早就有迹可循。从2009年春季开始，盛大就发起了一个由陈天桥、李瑜领导的，被称为“春猎行动”的猎头计划，

以3～6倍不等的年薪、参与项目分成、授予盛大游戏期权以及提供千万级的天使投资等多种形式，招揽行业内人才，其冲击海外的决心显而易见。

同时，专家们指出，“2009年的‘魔兽’代理之争，暴露了中国网游产业中最脆弱的一环，也为国内游戏厂商们敲响了一记警钟。在自主创新领域，九城也已经开始未雨绸缪。”

自主研发决心已定

“由单一代理到自主研发，九城的转变为中国民族网游业的大发展注入了一针强心剂。”

据消息人士透露，日前，第九城市研发中心已选送30名研发人员攻读复旦大学软件工程硕士，并为员工支付学习的全部费用。九城也因此成为网游行业首个与高校合作培养硕士的企业。

“这只是九城研发中心选送的第一批免费攻读复旦大学硕士的员工，明年还会再选派一批核心研发人员进入复旦学习”。据悉，九城研发中心现有员工300人，此次免费攻读复旦硕士占全部员工的10%，包括策划、程序、测试以及商务四类职能的员工。经过2～4年的学习并且通过相关考核后，这30名员工将获得教育部颁发的硕士学位证书。

对此，分析人士认为，送30名员工读硕士更大的价值在于向外界和员工展示对自主研发的决心和信心，及对自主研发可持续发展的投入。“一直以来外界都认为九城以代理为主，研发能力不强。九城试图通过一系列的实际行动扭转外界对九城研发的偏见。”

寻求人才合作新模式

“九城研发中心的此项计划向整个网游行业开放，一方面为其吸纳行业精英创造更多机会；另一方面与高校合作，把专业教育机构作为研发的外脑，也是从众多优秀的软件行业借鉴的研发模式。”

有业内人士认为，“近年来，网游产业的人才困扰激增，让很多企业更加信赖专业的人才培养机构。”汇众教育作为数字娱乐专业人才培养基地，5年来已经为全国70%以上的游戏、动漫企业提供了人才支持和技术服务。与其建立了良好人才合作关系的企业在全国已经超过千余家，其中亦不乏盛大、金山、完美、搜狐等娱乐巨头。

谈及本土网游企业崛起中暴露的人才问题，汇众专家认为，“无论是借助外脑、吸纳一部分新生力量，还是从内部人才库中系统性培养和重用德才兼备符合企业文化的人才，对于发展中的中国网游企业而言，都是一种理性的尝试和超越。”

师夷长技，转守为攻

不容置疑，中国网游行业未来还将有更大的发展，谁能在自主创新上赢得先机，谁就更有机会把握这条未来竞争的命脉。

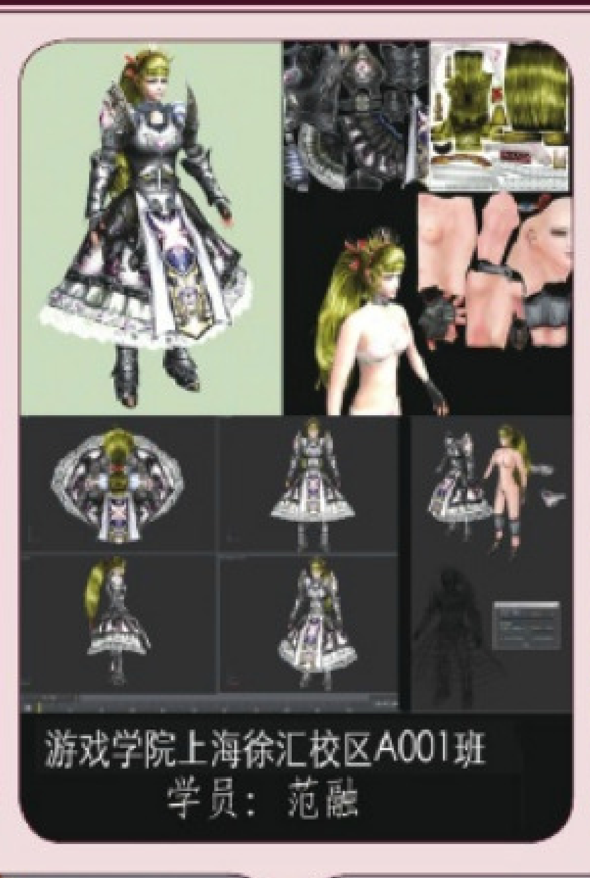
“不是我们的网游文化不如西方，也不是我们的玩家没有民族感情，而是我们一直没有找到合适的表达方式。”作为本土游戏企业的坚强后盾和人才库，多年来，汇众教育一直密切关注游戏技术的进步，致力于游戏、动漫领域高端创意人才的培养，并力促在广泛的国际人才交流中寻求突破。在不断的学习与合作中，汇众教育凝聚最前沿的策划理念和技术应用，在国内推出了首个针对高端人才培养的互动教学平台——“云世界”，帮助中国网游人才实现在创意、技术与文化等多方面的大胆突破与创新，并取得了不错的成绩。

作为一个创意产业，研发、创意能力就是网游企业立足的基石。尽管有人认为，“休闲游戏领域中国将会很快赶上，因为它们容易被模仿。但大型角色扮演游戏，中国还有几年的差距。”“在相当一段时间内，国外的游戏研发企业仍然有机会分享这场盛宴。”

不过，不少业内资深人士却是充满信心，“解除了资金和人才的后顾之忧，加之政府新近出台的对网游业定向出口扶持的明确表示，国产网游转守为攻的时机已经成熟。”P

学员作品欣赏













天空战记

●制作：Actoz ●运营：盛大网络
●游戏类型：飞艇空战 ●游戏状态：飞航封测
●官方网站：http://sky.sdo.com

■上海 罗素

《天空战记》PK的技术含量

现在请闭上你的双眼，然后回想你所玩过的所有的网络游戏，你是如何打怪的？哦对，请摒弃回合制那种你来我往的场景。继续回想，你想到了什么？鼠标单击，游戏中的人物走到怪物身旁，重复按1234直到怪物死掉。现在你可以睁开眼睛，彻底忘记这一切。因为《天空战记》的陆战方式必将颠覆你对传统MMORPG战斗方式的理念。

“人不能只停留在想象之中，但没有想象的生活绝对是无比乏味的。”

——节选自《天空战记》“巴罗尼亚的回忆冥想章”

“即便你不打算成为高手，也应该接受前辈们的经验吧？”

——节选自《天空战记》“巴罗尼亚的回忆老者章”

在《天空战记》中，有以下要点是玩家需要事先了解的：

1.打怪分Lock和Unlock两种方式（即锁定状态、非锁定状态）。

2.在非锁定状态下，只要你有足够的SP，就可以施展任何的普通技能（即只可以在非锁定状态下使用的技能，下文会详细介绍）。

3.游戏里一共有3种职业：流浪者、自由人、逃亡者。流浪者擅长远距离攻击，以枪炮为武器。自由人类似于轻盈的盗贼，使用手刀，来去无踪，速度奇快。逃亡者则皮糙肉厚，总是抡着一把双手斧或者大剑这种超大型武器。

4.不同武器的攻击距离以及攻击范围都不一样。装备除按照职业分类外还有性别区分。当玩家攻击怪物时，怪物状态栏中的名字右边会显示玩家与怪物的距离。

5.Q（左平移）、E（右平移）、Shift（急速闪避）这3个键非常重要，Shift更是重中之重。

6.PK中如果对方将你锁定，你依旧处于目前的状态不会改变。

7.所有的技能分三大类：锁定技能、非锁定技能、被动技能。8.释放任何技能都需要SP，SP只能从战斗中获得。在战斗结束后，SP会慢慢消耗直至为零。

9.永远不要站在怪物中间一动不动。

“重点的意思是：只要看完了重点，就等于理解的全书的大部分意思。”

——节选自《天空战记》“巴罗尼亚的回忆?读书章”

非锁定状态也可以称为常态。这种状态下的重点是：

1.攻击是随时随地的，即便不使用技能，普通攻击也具有一定的杀伤力。

2.在怪物密集的区域，如果使用群体技能攻击时，会攻击到范围内的所有怪物。

3.此种状态适用群怪，但是危险系数较高，需要玩家有较强的操作或者游戏熟练度。

4.此种状态更适用于观察全局。

具体的战斗过程大致如下：因大部分群怪技能都需要SP来施展，所以在引怪时是最好的积攒SP时刻。战斗伊始，通过普通攻击和闪避来吸引怪物并最小程度的降低自己的伤害。当怪物已经聚集成堆的时候，SP也积攒的差不多了，此时不动手，更待何时！在群体PK中，使用群体技能打架的的人往往是敌人的攻击重点，这时除了需要依靠强悍的闪避操作来躲避敌人攻击外……呼叫你的队友协助也是很重要的！

锁定状态的重点：

锁定状态是《天空战记》所独创的一种新的作战方式，其精髓用一句话来概括就是3D格斗，用一款游戏来类比那便是《铁拳》——而且还是四代。当玩家把敌人锁定住后，会出现1v1场景，此时无论使用何种武器，都仅攻击当时的锁定目标。从目标的何种方向攻击是体现操作的一个方面，正面攻击可以造成100%的伤害，而背后攻击则产生200%伤害，侧面为150%。

由此会繁衍出许多种战斗方式：

三连击——侧转镜头——Shift加方向键闪避——到达目标侧面继续攻击；

三连击——左平移——Shift+W键前冲——右平移——180度转镜头到达目标背面继续攻击等。

锁定状态下的攻击除了普通攻击外，其他所有技能都需要不同按键或按键组合来实现。不同的技能组合会产生不同的连续技甚至释放“必杀”，不同的技能会消耗不同的SP，所以SP的积攒与计算变得更加重要。在打普通怪物时或许看不太出来，因为怪物血不多，几刀或者一两个技能便KO，但PvP时谁直接决定战斗胜负的就是操作，小号击杀大号亦不再是梦想。


巨大的雕像总是很有气势


科技还是符文？


陆地上的战争同样不可或缺


瞄准，射击！


晚霞下的火焰

海战传奇

●制作：九合天下 ●运营：九合天下
●游戏类型：大型多人角色扮演 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：www.dahaizhan.com

■北京 Candy

《海战传奇》，大海的气魄

《海战传奇》是一款以第二次世界大战海战场为原形创作的3D网络游戏，前文之所以说本游戏有一个全新玩法是因为《海战传奇》是把MMORPG、MMORTS还有MMOFPS结合在了一起，即是“角色扮演即时战略第一人称射击类游戏”这一独具匠心的设计使得《海战传奇》在众多网络游戏中别具一格。

独特的游戏设计

游戏的设计采用MMORPG+MMORTS+MMOFPS相结合的形式。基本概念是玩家进入游戏后将创建一个角色，角色创建需选择国籍，游戏中的国籍为第二次世界大战中主要海上强国A国、P国、G国和E国，目前内测版本只开放了A国和P国，选择国籍后键入角色的名称并选择角色的性别、体型、脸型等。进入游戏中，玩家可以为角色装备和使用道具，与NPC交流并获得任务或者被动接受每日的固定任务，在完成任务后会获得相应的奖励，这些似乎都与目前盛行的MMORPG如出一辙，但是除此之外游戏中有一套区别于任何MMORPG游戏的战斗系统。

独特的战斗系统

与MMORPG游戏不同的是，《海战传奇》中没有杀怪练级的方式，游戏中的战斗、玩家经验的获取必须要玩家驾驶战舰与其他玩家进行战斗。换句话说，就是所有的对手全是网线另一头的真实玩家，想要积累经验升级只能靠战胜对手来获得。除了玩家在游戏中设定的主要角色之外，玩家还会拥有副官以及水兵。副官是游戏中的特色，拥有辅助玩家完成游戏的能力。水兵按职业划分能力，不同职业的水兵将控制战舰上不同的装备，玩家可以通过提升级别、能力和选择职业按需要分配水兵。

除了水兵外，玩家还需要装配战舰进行战斗。战舰大致分为DD（驱逐舰）、CL（轻巡洋舰）、CA（重巡洋舰）、BC（战列巡洋舰）以及BB（战列舰），每一款战舰的作战能力和需要水兵的数量、职业都不一样。同一款战舰也可能因为玩家装配的不同而使作战能力产生差异，应该说玩家对战舰和水兵的调配，将直接影响战舰整体的作战能力，所以对游戏的理解越深越有助于发扬所驾驶战舰的最大作战能力。

《海战传奇》中玩家需要进入闪电战房间和超级战役房间进行战斗。战斗模式为第一人称视角的射击模式，由鼠标打开炮镜并控制舰炮、鱼雷的发射，键盘控制战舰的航行及不同武器组之间的切换。

丰富的战舰

游戏中的战舰设计取材自真实的历史，从“威克斯”“布鲁克林”到“内华达”，从“友鹤”“阿贺野”到“金刚”，每一条战舰都有自己的故事，它们在设计团队的精雕细琢下惟妙惟肖地展现在玩家的面前。内测版本里只有A国和P国，据官方透露未来将陆续开放E国和G国，“威尔士亲王”“胡德”“俾斯麦”等传奇战舰也将随着E国、G国开放而登场，届时玩家将有机会亲身感受历史上的各个知名传奇战舰带来的乐趣。

游戏的任务和军衔系统

自玩家建立角色进入游戏后就会开始一场冒险之旅，随着国籍的不同玩家将接受不同的任务。A国进入游戏后将直接进入一场激烈的战斗，在战斗结束后会被派遣至港口码头，在码头上接受新手教官的任务后到司令部报道，在司令部处接受进一步的指示然后开始《海战传奇》的传奇之旅。需要特别说一点的是A国的玩家在完成向司令部报道的任务后将获得一辆“摩托”，这将为在游戏中的移动增加不少便利和乐趣。随着任务的不断完成，玩家将慢慢晋升级别，级别晋升后将提升军衔。

军衔系统是游戏中一大特色，与我以前玩过的《大海战Ⅱ》不同，《海战传奇》的军衔需要做任务赚取荣誉点数，荣誉点数达到晋级要求后方能提升军衔的级别，不同军衔所能使用的战舰亦不相同，还有一些特殊战舰也需要相应的军衔才能驾驶。据官方介绍玩家在军衔升至将军后出行将有专车接送。我幻想在其他玩家的瞩目下登上豪华轿车之后扬长而去，真是一件很惬意的事情！


寂静的港口


皎洁的月光洒下


就是你了！


我被击中了……

成吉思汗

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://han.70yx.com/

■北京 狻猊

《成吉思汗》休闲玩家终极攻略

现在玩游戏，不是为了消磨时间，就是因为线上有朋友。作为一个没有太多时间和精力休闲玩家，该怎么玩游戏呢？下面是我在《成吉思汗》中所总结出来的一些休闲玩法心得，希望对大家有用。

江湖请柬

江湖请柬在金币的商店里购买，售价5J，7天的效果，相当值得。尤其是在野外组队挂机的时候，经验获得的相当迅速。双倍声望则在永夜天牢一个顶两个，刷声望会快一倍的速度，还有更多好处，无论如何都是要买一个的，一周才5元，超值。

关于双开

上线找好队伍，开双倍经验，一直做囚笼岛或者和氏璧摊薄，还可以参加轮回副本等等活动。这个时候注意要和坐龙龟错开，不要领双倍坐龙龟。一个星期5个小时，大家可以攒起来留在周末用，也可以分配到5天中使用。

注意答题

注意答题的时间，答题在FB战斗中是不会出现的，在外高加索和乌孙古道等地方是会出现的。答题有经验可以拿，还很轻松，只是我觉得这些问题过于简单，官方能拿出一些稍有难度的题目来，答题会更有意思。

玄武神兽

不要错过轻松的坐乌龟，时间快到的时候，提前排队等乌龟吧。等待期间我们可以喝点水、吃点东西，有条件的话，还可以泡个热水脚，玩游戏不耽误养生。每次的活动时间段是可以做好几次的，做3次的话，经验有几十万。坐乌龟的细节这里就不再累述了，只是要注意现在坐乌龟途中掉下，就不能在同一个地方等乌龟了。

收集收税

收集材料任务需要平日常备红花、干草、茯苓、神经藤、宝石矿石碎片、破碎的玄武岩等，放在仓库里面。将收集材料的任务一次接完，上交即可。上交的货品似乎是视人物的角色等级来定的，据说有收集高级材料的，如果出现就直接放弃。收税任务是随机出现3个NPC，你要熟悉每个NPC的位置，然后逐一点去收吧，找距离近的先跑。

内政任务

做内政任务的时候，请一定按下F12，这样你在点NPC的时候或是在跑动中的时候会容易很多。注意在采集某些物品的时候记得按回F12，因为有人会和你同时收集的。

内政任务需要准备马奶、相应级别的马和低级装备等等，这些也是常备仓库的东西。按住Shift鼠标左键点击物品可以分开物品数量了，这个似乎很多的人不知道。交马的时候，不要把自己的好马交了，实在没有就去捕捉，同时也要记得坐骑里面留一个空格，万一哪天出了九旄战神爆出极品坐骑，因为没有空格而不能抓，那就后悔莫及了。蒙古马可以造马奶，造一组放仓库就可以把马丢掉了。挖宝石的时候，铁铲要注意持久，跑到位置就使用，挖到包包里就闪人，不用理会怪物。

这3个任务都要跑来跑去的，会出现既要收税，又要购买附近NPC的某个物品交内政的情况。这个时候就可以同步做任务，没有材料的话，可以在路过交易区时买。一般超过4L每组的就不要买了，如果总是在仓库里准备齐全的话，很少出现材料的情况。3个任务同步进行，没有什么难度。

神兽护送

做神兽护送任务的时候，人不要跑太远，不然会脱离目标。想提高效率的话，按T出现队友界面，点到附近玩家一项，在里面寻找帮主后，点击跟随。这个方法适合队伍所有人员都是帮会成员，或者是在语聊频道统一指挥的情况。当神兽遇见敌国玩家时，不要觉得自己这边人多就冲过去追杀，人家也只是路过，一般不会专门去打你们的龙，因为他们这样做实在是风险大收


大都美景


多人大战


内政任务


押运神龙

益小。一般都是想来抢骆驼，而不知不觉就冲到人堆里面。治疗保护好自己的龙，因为龙不怎么禁打。保险的方式是战士和隐身剑侠稍微靠前，看到大批敌人及时跑回与队友商量对策，队伍中的远程不要冲太远，如果脱离了队伍很容易被挂回城。

另外，不要以为人多就抢着去杀人，要考虑整个帮会的利益。如果真有人恨你，组织一个队伍，一次引个把人迅速秒掉是很简单的，保证就算完成神兽任务也会非常麻烦，所以请护送神兽的朋友一定要考虑大家的时间和帮会的利益。这个时候还可以接个黑金押运，也比较安全。假如看到某个大行会准备护送神兽，这个时候又有10个人以上连续接了高级的黑金押运，我想天榜的高手也会集体动心的，这个时候就非常好玩了……

经验杂谈

公车、和氏璧、探宝等任务是规定活动时间，不多赘言。国家守边和刺杀敌国守卫也比较安全，这个千万不要漏掉。大掌柜不太好讲，万一你过去时刚刚打完就傻了，需要看点人品，可以顺道跑去做下铁人三项。帮会暗战和五耀地宫两个可以一起，这个情况变化太多，需要好好安排。五耀完成后的那个凭证可以在某个时间段内进入地宫（我进了一次，里面怪物不破防），开始多引一些小怪物群，经验很高，能引多少引多少，熟练的话最好全引。

因为后面的大怪物特别抗打，如果有精力，大家不要放群攻，战士不嘲讽，远程引走那些抗打的大怪物，然后在旁边兜圈圈分经验，其余人继续杀死多少是多少，杀完了就继续点杀一些血少的大怪物，经验也很高，就这样一直到出地宫。

关于打星

关于打星，不要攒了10个左右就去打造。第一，这样效率低，根据我的经验，先下了身上所有东西一起升，而且不要大家一群人一起升，这个是完全看几率的。玩过《传奇》公服的和《传奇》私服升武器的玩家对于有升级几率的物品应该都有些感受和心得，最好是单独一个人升。

我的建议是，先拿破烂垫底，升级别低的，轮流打级别低的东西，这样打到了5也不会掉到3，万一失败一次，就可以放稍微高的东西了，如果连续失败两次，就放更加高一些的东西，以此类推。弱连续3次失败，那就可以尝试放最想升的物品了，建议所有加到7以后就收手。如果全身的物品都比较高的话，可以把一些没有绑定的属性物品放在前面，加高了可以卖钱，加得低连续失败的话也没有很多损失。

还有打星不要自动打，那是烧钱的行为，手动一星一星的往上堆比较保险。虽然有人说深夜转钟的时候打星几率高，不过我觉得这个完全就是感觉。我知道一件打星趣事，一个朋友不小心把20级的声望垫到了+7，但是他已经49级了，还有另外一个朋友，连续用了两次+7失败后本不想再砸了，结果他女朋友还以为他没砸呢，顺手就给他点了一个+8出来。

副本心得

最后讲一下副本的输出，这个是游戏中比较重要的环节。首先说下队伍的Buff需要及时补充，因为网络的原因，很多人一进游戏就猛冲，队伍的Buff根本加不完整，非常影响输出数字，这样浪费掉的其实也是大家的时间。还有许多人喜欢全拉装强力，或许你真的强力，但是怪多了之后就是密密麻麻的一屏幕，大家慢慢地挤在一起输出。这里有个认知误区，游戏中大多数职业的群攻是能攻击6个怪物的，而且这些持续时间比较长的群攻技能在释放时如果被怪物打中的话，即使是扣一滴的血，释放时间还是会缩短的。假设你拉了20个怪物，但在同一时间里还是只能攻击6个怪物的，那么剩余的14个怪物是不受伤害的，怪物多了自然会影响到群攻职业的输出效率，你被打得多了自然要补血，如果治疗给你加血，这样会浪费治疗的输出，即使治疗的输出不强力，但是我们还是要计算在内的。保险的方式是战士不断嘲讽，让散的怪物打自己，先知有个冰冻怪物的控制技能，所以要注意自己和怪物的距离，放群攻时尽量不让怪物触摸到自己，保持最大的群攻伤害，有效率队伍可以在任何时刻都保持最大输出。高手会随时计算自己的CD时间，即使是一群怪物也会判断自己是否值得使用群攻的技能。火枪弓箭先知都有自己的回蓝技能，在副本里用得比较恰当的话效果会很棒，例如扎兰丁，全体都攻击这个Boss，一般小怪都是在不知不觉中被干掉的，这时战士要嘲讽好怪物，最要紧的工作就是让群攻职业尽量少挨打。P


水晶图


先知技能


学技能


犀利杀招


战神扎兰丁

星际文明

●制作：天盟数码 ●运营：天盟数码
●游戏类型：在线策略 ●游戏状态：技术封测
●官方网站：http://star.176.com

■北京 Spock

《星际文明》“星际迷航”精英副本

你是否还沉浸在《星际迷航》中“企业号”处女航的冒险历程？你是否还记得无畏舰长詹姆士·蔻克与大反派尼诺决战的激烈战斗场景？究竟无穷的宇宙黑洞中藏着怎样的玄机？又有什么令人目眩神迷的不同际遇？让我们马上走进《星际文明》精英副本“星际迷航”，掀开这层神秘的面纱，领略不同寻常的太空大战。

你是否还沉浸在《星际迷航》中“企业号”处女航的冒险历程？你是否还记得无畏舰长詹姆士·蔻克与大反派尼诺决战的激烈战斗场景？究竟无穷的宇宙黑洞中藏着怎样的玄机？又有什么令人目眩神迷的不同际遇？让我们马上走进《星际文明》精英副本“星际迷航”，掀开这层神秘的面纱，领略不同寻常的太空大战。

“星际迷航”精英副本中包含重重任务，多层挑战。每一个任务都有丰厚的经验奖励。“星际迷航”的三大战役，就是我们突破难关的重要关卡，每一个阶段都赋予了我们艰巨的任务，每一个阶段都充满惊喜……

紧张激烈的太空激战

激战发生在我们赖以生存的美丽家园，星际联邦飞船携带着重型火炮聚合了强大的能量，与星际海盗展开了先遣战斗。全方位反引力引擎的配备使得飞船顺利避开了陨石和被击毁的碎片，期待那个充满激情的战斗场景吗？让我们憧憬着和海盗大军针锋对决的时刻。

身怀绝技的指挥舰长

安娜、琳达、珊多拉……海盗势力中也有众多身怀绝技的指挥官带领舰队与我们展开决战，要想获得全面的胜利就必须付出更大的代价。必须做到熟知他们的指挥风格，看准时机抓住弱点，一击即中！

层出不穷的海盗舰队

外形各异火力强大的海盗战舰也给我们设置了重重障碍。有高科技推进力的时空跃迁动力引擎在空间中划出一道道光束，配备瞬间凝聚出力量的“复仇女神”高能磁轨炮，海盗舰队那可摧毁一切的强大破坏力，究竟我们能成功将海盗舰队击毁顺利完成任务吗？

数量丰厚的通关奖励

想要让指挥官获得更好的成长，想要让指挥官发出让海盗闻风丧胆的必杀技能……很简单，只要顺利通过“星际迷航”精英副本，就能获得数量丰厚的经验奖励，让你的指挥官顺利成长，伴随你一起完成争霸银河的宏图大业。另外还有丰厚的资源奖励和科技奖励。

《星际文明》是由天盟数码自主研发的一款SLG科幻策略网游。游戏以宇宙世界为背景，构建了一个强大的星系系统，玩家可以在游戏中通过建设星球、组件舰队来实现对其他星系的殖民，达到不断扩张势力的目的。玩家们在全新的宇宙空间中你来我往，为了领土和荣誉，忙碌地奔波于各个未知星球的开发。

凭借独特的战斗系统、华丽的游戏画面、强大的军团系统等诸多亮点，《星际文明》吸引了众多玩家们开始宇宙之旅。玩家们执着的星际热情，让他们放弃了迟迟未能享受到的星际经典，接受了全新的游戏模式。激动人心的万人星战不亚于任何星际的经典，六大星际国度，更是让《星际文明》的世界充满了精彩。

无需下载庞大的客户端，不必再进行枯燥的打怪升级，在《星际文明》中只需每次花费数分钟下达建造、研发和攻击命令，电脑就会按照指令准确无误的完成建造、研发和攻击等操作。无论你曾经或现时的愿望多么飘渺离奇，一定都可以实现。《星际文明》带领我们前往太空科幻的涅磐之地，谁将成为全新宇宙的霸主，让我们拭目以待。


第一关对战图


第二关阵型图


第三关对战图


指挥官

指环王Online

●制作：Tuibine ●运营：中华网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://lotro.gtgame.com.cn

■北京 Apa

游遍中土，《指环王Online》美景如云

魔戒战争是一部有血有肉的完整史诗，在游戏中玩家可伴随弗罗多和伙伴们一起开始那段熟知的冒险旅程。《指环王Online》让玩家有机会切身实地感受到激动人心的“魔戒”争夺战。当中土世界面临邪恶暗影威胁时，所有玩家被置身于战争之中，迎接黑暗领主索隆的挑战。

在与黑暗势力紧张的战争之余，中土的美景也是同样的出名。碧天白云的夏尔、霍比特人独特的圆洞房、阴森恐怖的古墓岗、热闹的布雷、贫瘠的孤土……数不胜数的美景，让人流连忘返，乐不思蜀。

美景之夏尔篇

多少《指环王》迷都对夏尔情有独钟，那无边的蓝天白云和淳朴的乡间绿野，还有霍比特人独特的房屋，一派悠闲安逸的民间气氛吸引了无数人。

在游戏《指环王Online》中，比尔博和弗罗多的故居袋底洞、黑暗势力侵入夏尔时路过的白兰地桥、著名的地标的宴会树、夏尔东区的斯多克村，都可以在游戏当中找到。

《指环王Online》中的风景截图远比电影更为美丽。无论是波光粼粼的水面，还是满天星斗的夜空，又或者是树影斑驳的森林，《指环王Online》正以一种精工刻画的风格，向玩家展示一个从未见过的世界。

美景之客栈篇

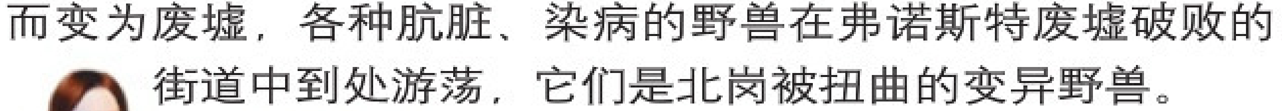
各类旅店和客栈贯穿着《指环王》的剧情，弗罗多和阿拉贡第一次见面的跃马旅店、夏尔著名的绿龙旅店等，都在游戏出现并引接剧情。

热闹的跃马客栈中，总是不乏英雄豪杰汇聚一堂，这里可以为《指环王Online》的玩家们提供许多重要的东西，有食物、新闻和休息场所，也有交易和社交场所。旅店的大堂里有大家都很熟悉的场景，那些名人们初来乍到时都在这儿喝过麦酒，伟大的灰袍甘道夫和阿拉贡都是其中一员。在这个指环王主人公开启魔幻旅程的起点里喝酒、唱歌、弹琴、学技能，那将是多么惬意的事。

美景之黑暗篇

《指环王Online》以其细腻写实的风格吸引了无数眼光挑剔的玩家，游戏中的静态截图也毫不逊色于现实生活中的风景照，动态画面也完全继承了指环王电影的恢弘气势，“逼真”是一个经常被用来形容这款游戏的词语。无论是日升月落、刮风下雨、落雷飘雪，在《指环王Online》中都有逼真的体现。

说到《指环王Online》的黑暗势力，各位看官就会不经意联想到荒芜的孤土、巨魔树林和可怕的魔多等充满恐怖和冒险气氛的地方。《指环王Online》中有多个副本等待玩家前往挑战，全新莫瑞亚矿洞深处，有着大量闻所未闻的怪兽。这些长期生存着黑暗世界的怪兽，比那些地面上的怪物更加残暴，也更加具有攻击性，当然面貌也更加恐怖和可怕。弗诺斯特由于安格玛的怪物入侵而变为废墟，各种肮脏、染病的野兽在弗诺斯特废墟破败的街道中到处游荡，它们是北岗被扭曲的变异野兽。





结语

《指环王Online》玩法多种多样，怪物扮演、房屋系统、音乐系统、多种多样的工匠职业选择等等……坐在电脑前，沏上一杯茶，置身于《指环王Online 》的世界中，闲时玩玩音乐、弹弹琵琶、收拾收拾只属于自己的小屋；忙时和兄弟们结伴前往危险之地，写下辉煌的历史篇章。玩家更可以通过彩装系统同时拥有三套外观，而不必经常更换装备来达到特殊、个性的外观效果，彰显个人魅力。

一起到《指环王Online》中尽展个性，与伙伴并肩拯救家园，做中土时代最后的英雄吧。P



白兰地桥和“白兰地”什么关系？



孤土上的“风云顶”



霍比特人之家，他们喜欢吃草莓馅饼



颜色选择顺序不同，联合技效果也不同

真·骨灰玩家

——你所不知道的极限视频（下）

■陕西 Oracle

在上一期中旬刊里，我们为大家带来了《真·骨灰玩家》的上半部分，这个独立成章的部分主要介绍了《鬼泣》系列为数众多的游戏视频以及TST比赛里的有名片段。正因为也有《鬼泣》之外的精彩，我们也将向大家介绍更多美妙又令人瞠目的视频段落。在你了解和理解这些视频达人的同时，请加入他们，一起挑战游戏极限吧！

一般来说，一款游戏的受众越多，就越容易产生极限视频，比如无限连、速杀、连技MV等（这简直是废话，玩的人多了，自然就玩出各种花样了）。类似于《生化危机》的2、3代以及4代的Ada篇小刀无伤通关，《合金装备》系列的最速通关，《战神 II》全程邪道最速流程，《生化危机4》的鸡蛋砸死最终Boss……因为这些游戏玩家基数庞大，研究得相应透彻一些。这些视频的关键词通常是“最速”“无伤”“最高难度”，与DMC以连续技为主的MV还是有很大不同。

鸡蛋：生化系列中用途最广的道具，不但可以用来补血，卖钱，还可以当武器使用，杀伤力虽然不大，但是对IQ低下者有特效

鸡蛋，“生化”系列中用途最广的道具，不但可以用来补血，卖钱，还可以当武器使用，杀伤力虽然不大，但是对IQ低下者有特效

Kelvin，中国忍之神

不过也有例外，如果上面介绍的都是大众化作品，那么接下来这款游戏就是绝对核心向的——PS2平台硬派动作游戏《忍Shinobi》，这是一款轻度玩家基本不会去碰的动作游戏。在那个世嘉还是硬派代名词的时代，发售了这么一款游戏，套用一位网友的说法就是：因为SEGA制作，所以有人不屑；因为难度高，所以很多人选择放弃；因为考验跳跃能力，所以被人说成“难度不够平台凑”；因为没有养成要素，所以被人说成“系统单薄没的玩”；因为追求速度舍弃画面，所以被人说成“画面一塌糊涂”；因为秀真遇

想用鸡蛋砸死最终Boss？满背包的鸡蛋与惊人的耐心一个都不能少



弹幕爱好者的究极追求——《东方永夜抄》，这款同人游戏不仅有让人瞠目结舌的弹幕效果，还有复杂耐玩的系统设定


如果你自诩为ACT达人，便不能不尝试一下《忍Shinobi》

站了出来，开始替Kelvin继续“战斗”。记录被日本玩家打破了？那我们就出一个更快的。在那段时间，中日玩家像在比赛，新的视频不断发布，时至今日，关于《忍》的研究还未停止。所谓骨灰玩家，大抵也就如此了吧。



国内的一些爱好者自发组织起的极限视频攻略组，其中极限堂在圈内相当知名



《斑鸠》，风格独具的原画

下面开始怀旧……

早期因为技术手段的原因，即使有高手，也没有网络视频这么便捷的方式供其展现技术。随着模拟器的发展，现在这些古老的游戏得以以另一种方式呈现在大家眼前。比如大家可能看到最多的那个“《魂斗罗》不杀杂兵无伤通关”，相信很多人和我一样，初次看到这种视频会惊讶地合不拢嘴。谁能想到当初陪伴自己童年的游戏居然可以这么玩呢，反正我没有想到。随着对这类视频了解的增多，我开始对这些作者们致以崇高的敬意了。

说到怀旧游戏，按理说街机的高手应该最多，毕竟当初我们为了尽量延长一个游戏币的寿命可是绞尽脑汁的。遗憾的是，由于一些街机游戏的特殊架构（大部分为强制战斗，可利用的Bug相对较少），造成这些视频的流程通常都比较长，观赏性不济。所以街机的极限视频是比较少的，即便有人发了无伤通关视频，比如《吞食天地》《恐龙快打》，有耐心从头看到尾的玩家也寥寥无几。相比而言，FTG（格斗）与STG（射击）的极限视频是最多的。通常人们将FTG视频做成连续技MV，老游戏有KoF系列，新游戏有GGXX系列，配上极富动感的音乐，实在是视觉与听觉的双重享受。

STG就比较多了。老牌STG厂商彩京的作品（例如《彩京1945》）是最多被拿来研究的，《怒首领蜂》系列也是众多达人挑战的对象。看着机体在满屏的弹幕中来去自如，不禁让人佩服作者不光有精准的操作，还有如炬的眼力。STG如今已经没落，人们对这种单纯考验反应力的游戏不再感冒，但有一款永恒的经典却是不得不提的。

在百度上搜索“斑鸠+STG”，出来的第一条结果是我们的百度知道：“斑鸠（STG）真是神作啊。”我个人是很反感“神作”这个叫法的，这世上本无神作，只有好玩的游戏，神作都是吹捧出来的。但在《斑鸠》面前，实在想不出第二个合适的词语。当年《斑鸠》只有街机版，但鉴于《斑鸠》是在NOAMI基板上制作的，其向互换主机DC的移植可能性极大。历经数月的望眼欲穿，玩家终于如愿以偿。按官方的话来说：“本来公司是没有DC版移植计划的，可热心的玩家们相约向公司集体签名请愿。”最终财宝公司（Treasure）感动了，所以才会有了DC版的《斑鸠》。在当时已经停产的DC上移植本作，仍然以36分的高分荣登《FAMI通》的白金殿堂，本作的素质可见一斑。

游戏里的所有机体包括子弹都分为黑、白两种属性，玩家可以吸收同种属性的子弹。每连续消灭3个相同属性的敌人，系统就会记录一个Chain，一直

水就死，所以被人鄙视“真实度不行”；因为杀阵威力强，所以被人批评“我必须得照着游戏设计者规定的打法走不能随心所欲”……

上面的话在一定程度上解释了这款游戏为什么无人问津，但同时也培养出一批铁杆玩家，本作甚至是很多核心动作游戏玩家眼中的圣物。而关于《忍Shinobi》的极限视频，还诞生了一段中日玩家友好竞争的佳话。

2004年，来自上海的达人玩家Kelvin发布了自己的《忍Shinobi》最速通关视频。当时Kelvin也算小有名气了，曾多次在《忍》系列的官方和非官方比赛中获得冠军，其高超的技术甚至引起了世嘉开发部的关注。作为国内忍众的领军人物，这部前无古人的最速视频受到了中方与日方玩家的极度关注，不少日本玩家开始挑战Kelvin的最速成绩，各项记录相继被打破。之后不久Kelvin参军，无法继续进行《忍》的研究。眼看着记录一项项告破，国内的很多玩家


以和风+宗教+科幻相融会的风格，通过简约的黑白两色渲染形成鲜明对比，造成强烈的视觉冲击


在高手眼中，《零》何所惧也？

虽然DC失败了，但不影响优秀作品的诞生

Chain下去，分数会到一个天文数字。日本有几位专门研究本作的达人，以冲击各难度下最高分数为目标。国内网站流传较多的是日本的VTF-INO一控二视频，传说中的左右互搏也就不过如此了（通常这样的极限视频在日本还会有专门的DVD发售，已经慢慢演变成一种文化，对游戏的极限探索，其实也与日本的宅文化密不可分）。

《斑鸠》就介绍到这里，推荐有条件的玩家去下一个DC模拟器，斑鸠的ROM是很容易找到的，画面即使在今天看来也是STG里的翘楚，让人不敢相信这是个几十兆大小的游戏。遗憾的是由于模拟器问题，第二关有严重Bug，看不见敌人子弹，甚为遗憾。

最简单的，也是最难的

时光再回溯几年，就到了FC一统江湖的时代。FC上有太多经典游戏了，这些游戏被拿到模拟器上研究，就有了不计其数让人目瞪口呆的极限视频。《魂斗罗》之前已多次提过，比较有代表性的还有“《忍者龙剑传3》和平主义最速无伤通关”（全程只杀4个杂兵，耗时13分29秒），去掉“和平主义”这个限定，难度更高的美版还有人做到11分39秒的最速成绩。想当年，FC上的《绿色兵团》以其高难度成为笔者不可逾越的一座大山，现在也有人用9分37秒就将其通关，想想十分唏嘘。然而FC游戏虽然简单，但围绕游戏视频的那些事儿却是最麻烦的。

就如在知名FC模拟录像专题网站TSG/EFC论坛里，站长西坡写给新手的“辅助录像向导”中所说的那样：“我们制作录像的目的在于推广模拟录像的观赏性以及接近游戏本身的极限性。以FCEU为主的模拟器录像属于Tool-Assisted Run，也就是工具辅助类型的模拟器录像。模拟器提供了我们一些功能以及制作的手段，使得我们可以完成人类反应极限之外的操作。所以此类型模拟器录像不能客观反映操作者实际的水平，自然也不能作为实战操作的典范。”

FC录像有很多超越常识的东西，不少我们熟知的游戏到了这些视频里


格斗游戏也适合做成连技MV，除了我国玩家耳熟能详的KoF系列，当前在国外流行的GGXX系列有着更为丰富多彩的连技MV



对于这台主机，已经毋须多言


无数经典作品，小时候快乐的源泉，以视频的方式重生

就会诞生出各种匪夷所思的玩法，比如《忍者龙剑传3》中的快速上墙，以及《超级马里奥兄弟》里的蹬墙跳。玩家在看了这些视频后再自己尝试，却发现无论如何也做不出那样的效果，因此几乎每个FC视频下面的评论里，质疑作弊之声都不绝于耳。这一幕恐怕会让辛苦录制视频的作者感到心寒。归根结底，这一切只是大众对录像过程缺乏了解所致——写到这里这篇文章已经接近尾声，此时难度最高的极限视频方才显露。要知道，在那些风光视频的背后，录制者付出的不是常人能够想象的艰

历届TST比赛简介

在TST官方网站上，除了历届比赛视频，还有创始人自己写的TST历史及规则。

TST1，2005年

这场DMC界相当盛大的活动，起因居然是一群GameFAQs版众的无聊争执，争论着究竟谁的技术最好，也正是在这次讨论之后，TST的精神正式订立下来——谁是赢家并不是最重要的，这一比赛从不是要分出谁的技术“最好”（也许这可以解释为何直到今日，TST的全部优胜者都没有被大肆宣传，仅仅会在获胜项目上被提及而已——Brea是个特例）。竞技循环制的风格也随TST一同被创立，比赛的三名创始者（TatsumaruX、Pokey和DanteLink）中有两位各赢得一轮比赛。

TST2，2006年

由于TST对DMC界带来了巨大冲击，第二届TST也顺理成章地于次年举办。同时，许多玩家也打算将他们的技术分享给所有人看——当然，他们做到了。TST2是另一个成功的传奇，它让我们见证了、告别了DMC3的先驱们（Xarugas、Integsta、Etheral……），以及紧接而来的新的DMC3前卫们（Brea、Moe、flamer0……）。

TST3，2007年

这一年8月举行的TST3遭遇了巨大失败，不仅因为从DMC3发售到此时已经时隔两年，DMC3的玩家在不断减少，更因为DMC4的Demo的已经发布。幸运的是，在最后两轮比赛里，暗杀者风格和Freestyle让人气成功回升。TST3引进了一个以往TST系列都没有的新概念：参赛玩家被允许选择自己的比赛场地并不再局限于单一关卡。这的确是个成功的概念。

TST比赛规则简介

基本规则：

1.视频的所有流程都必须在DMD模式进行。

2.视频长度最长为6分钟，即使是非Turbo模式（加速模式）的玩家，也不得超过此长度；视频长度最短为3分钟，但一般四五分钟较佳。

3.每个视频最多只能有3个片段。

4.战斗场所中的敌人需要被全部消灭。

5.可自行选择任何想打的杂兵战或Boss战。

注意事项：

1.在最后一轮的Freestyle比赛开始前，上传的影片不得做任何编辑（当然，你可以在Freestyle比赛中自由编辑你的影片）。唯一可以做的是可以自行添加喜欢的背景音乐（当然，这是值得鼓励的。任何背景乐都比连续听多达50次的战斗厮杀噪音更好……）。

2.魔力无限服装是可以使用的。

3.使用摄像头或数码相机录制是被允许，但如果画质太差，参赛资格将被取消。这样的处罚同样适用于影片太过Lag或画面噪点太多。

辛。FC录像普遍在10分钟左右，然而这十几分钟的视频，却可能需要上万次的重录像。一个人在11分钟长度的内重录像了50 000次是很常见的事，这是个什么概念呢，这意味着平均在一秒的时间内就有75次重录像。听起来是否有些不可思议？事实上做这种FC录像，一个必须要掌握的操作就是“FA”，即逐帧步进操作。FC上很多动作游戏的录像制作都需要大量用到FA，例如“忍龙3”的高速爬墙，就是一帧一帧作出来的。

其次是Bug，制作者通常会利用一些特殊的模拟器——比如FCEU——每个按键可以设置无限的键盘按键，并自带步进、调速快捷键。通过一些特殊的按键设置可以触发游戏的Bug机制。例如在《赤影战士》里，左右连按，便会向右倒走滑步，同时跳跃出击，这会比普通行进有更大的移动距离。类似这样的例子有很多，不再赘述，玩家可自行上网寻找。我们要明白的一点是，用辅助工具并不意味着作弊。只是在游戏规则允许的范围内最大限度地逼近极限罢了。然而也正因为如此，每部FC极限视频的发布都会饱受质疑。

除《魂斗罗》外，《忍者龙剑传3》以流畅的动作，与在FC时代堪称华丽的画面，成为了很多极限视频爱好者所青睐的研究对象



很多我们儿时耳熟能详的街机作品，却因为节奏和效率问题很少受到视频制作者的青睐

制作这类视频的人通常要保持一颗平常心。他不仅要有极好的耐心，探索精神和创新意识也必不可少，最重要的是，要敢于面对人们关于作弊的质疑。这不是一时冲动就可完成的工作，10分钟的视频可能要耗费你整整10天来制作，况且，当你制作完毕上传到视频网站，面对的很可能还是一些不太友好的评论。

结语

在完成本文时，恰逢TST4的Dante组与Nero组成绩揭晓。欣闻我国玩家Dango荣获Nero组冠军。当初因为一些客观原因，Dango只剩下5个小时来准



不久前发售在Wii上的横板动作过关游戏《胧村正》，以其爽快的战斗、唯美的画面赢得视频爱好者的垂青

备Dante组的参赛视频，未能体现自己的真正实力。但正如其本人宣布的那样，即使这样，也“要在Nero组里杀红一片天”，当然结果他做到了。这部视频的精彩程度已经无法用语言来形容，最后的结局更是出乎所有人意料。从几位中国参赛玩家的视频来看，我们的创意与技术不比国外玩家差，唯一差的就是普及度与认可度。这又回归到文章开始那个问题上，我们的玩家对这些视频不够宽容，喜欢表示自己的质疑，不屑于作者的劳动成果，一定程度上阻碍了这种文化的发展。

随着游戏在娱乐业所占的比重日益增大，游戏视频作为一种特殊的载体，也逐渐起到了举足轻重的作用。在当前环境下，虽然个人崇拜不可取，但起码这些视频作者用他们对游戏的深刻理解，无私地奉献了一场场视觉盛宴，他们应该受到基本的尊重。P



FPS向来很少出现在极限视频中，但CoD4的老兵难度因为其“背版子”的特性，也出现关于它的大量视频



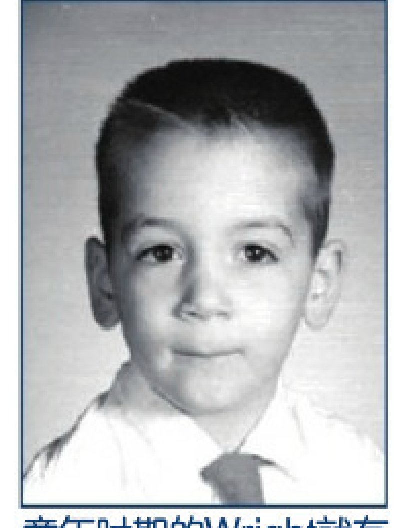
威尔·怀特——人生的“建造者”

Will Wright

■湖北 模拟三生

今年49岁的Will Wright出生于美国亚特兰大，是《模拟人生》的开发公司Maxis的创始人之一，是业界公认的“模拟游戏大师”，大受欢迎的“模拟城市”和“模拟人生”系列之父。许多人认为，只有Wright和他所在的Maxis才能名正言顺的在自己的游戏名称上冠以“Sim”这个词。这位业界著名的王牌制作人看起来十分消瘦，永远戴着一副不起眼的黑边眼镜和一块有计算器功能的手表。但如果仅凭外表就把他定义成一个枯燥的电脑程序员，那你就大错特错了。事实上，他是一个将创造性与传统技术完美结合的一流游戏设计师，就像他的姓氏Wright的本意一样，他是一个“建造者”。

童年的理想：成为一名宇航员


童年时期的Wright就有着远大的理想

Wright出生于一个殷实的家庭，父亲Bill Wright在当地拥有一家经营得很成功的公司。Wright童年就读于当地的蒙台梭利（Montessori）小学，这所以意大利教育家蒙台梭利命名的学校贯彻了这位女士的教学法，以创新、心理指导和自我激励为重心，培养幼儿自觉主动学习。Wright坦言他十分享受在这所学校的时光，以至于《模拟城市》中某些元素的创作灵感就来自他在学校的生活体验。“蒙台梭利教会我发现的乐趣，让我在童年就对一些复杂的理论产生兴趣，例如勾股定理等。”


生活中的Wright永远戴着一副不起眼的黑边眼镜

不幸的是，父亲Billt在Wright9岁那年死于白血病，Wright跟随母亲一起搬回了她在路易斯安那州的家乡，他也不得不转学到当地的主教高中。具有讽刺意义的是，在他就读主教高中期间，他成为一名无神论者。与之前的蒙台梭利小学相比，他认为这所主教高中的教学方式传统又落后，这让他对现有的教育体制十分失望。“我对现有的教育体制失去了信心，就像某些人说的，它建立在培养‘工厂工人’的基础上——一天8小时重复劳动。”不过Wright认为令人兴奋的是，当这代玩着任天堂红白机的玩家逐渐成长，其中的某部分人开始成为学校老师时，这种情况将得到改观。他相信PC的耳濡目染比任何教育体制改革都有效得多。

Wright对着迷的东西有一种“强迫症”似的喜爱。“我通常沉迷于一些事物或某个领域里无法自拔，尽可能地学习和其相关的一切知识。”而Wright最大的爱好就是“创造”。在Wright还是小孩子的时候，他便沉迷于建造坦克、轮船、飞机等各种玩具模型，接着他开始尝试设计自己家以及周围的一些建筑物的草图。


《模拟城市》，一个关于创造与发展的游戏

童年时期的Wright有着非常远大的理想——成为一名宇航员，寻找合适人类居住的其他星球，以解决人口爆炸问题。在10岁时，他用木头建造了美国“企业”号船模。在上大学的时候，Wright将大量时间花在了自制模型机器人上，在这期间他纯粹是出于对知识的渴望而学习，他在建筑学、经济学、机械工程学和军事历史等他所感兴趣的学科上举得了优异成绩，同时却阻碍了其他科目的学习，虽读了5年大学但是并未获得任何学位。但不管怎么样，Wright还是买了一台早期的Apple II电脑来实现他的构造蓝图。很快，他便对电脑软件产生浓厚兴趣，特别是电脑凭借软件几乎可以模拟任何事物的特色让他着迷不已。1982年，他开始尝试设计电脑游戏，很自然的，他将对模型的喜爱带入了设计之中。Wright也常常将他设计的游戏称之为“玩具”（Toys），而从他制造的“玩具”中我们见识到他那取之不竭的灵感。

年轻人的梦想：模拟人生

Wright制作的首个游戏是1984年于Commodore 64平台发售的《奇袭邦戈林海湾》（Raid of Bungeling Bay）。在这款颇为传统的射击游戏中，他主要设计的是海面上各式的岛屿，以当作武装直升机攻击的靶子。“我发觉在小岛上搞建设要比坐在直升机里在它上空绕来绕去有意思得多。”Wright这样总结这款游戏的设计工作。随后，他就用事实证实了这一想法。

1986年，Wright遇到了投资者Jeff Braun，他们一拍即合，因为他们都对Wright描述成为“世界上最大的比萨饼宴会”的电脑游戏业产生了浓厚兴趣。次年，他们在加州的奥林达成立了Maxis，开始正式制作与发行游戏。Maxis的处女作一鸣惊人，它就是大名鼎鼎的《模拟城市》！

如果有人说游戏产业被局限在虚幻的圈子里，那他们肯定从未玩过Wright设计的游戏。当大多数程序员正在绞尽脑汁地策划另一部科幻或奇幻游戏的时候，Wright已经在寻求一种完全不同的设计游戏的方式——他自创了一套“模拟系统”，并于1985年开始设计以“模拟城市”为雏形的城市模拟经营游戏。在开发《模拟城市》的前两年时间里，Wright研读了20多本关于城市规划理论的书籍，除此之外，还研究了各种拟真技术。为了开发《模拟城市》的下一部作品，他花了大量时间询问有关人员的意见。这些人中有城市规划专家、公安部门管理员、公共建设工程人员和教师等等。现在我们看到的《模拟城市》是一个小型的数码城市，从城市的供电、供水、各区的分布、道路的铺设等都几乎与真实城市无异。游戏中各种真实数据和技术与Wright的潜心调查与研究是息息相关的。



建筑的分区是“模拟城市”系列的标志之一



从最早的《模拟人生》开始，许多人就将它视为一款房屋建筑游戏



3D化的《模拟人生2》，生活被充实了，创意被削弱了



Wright在接受采访



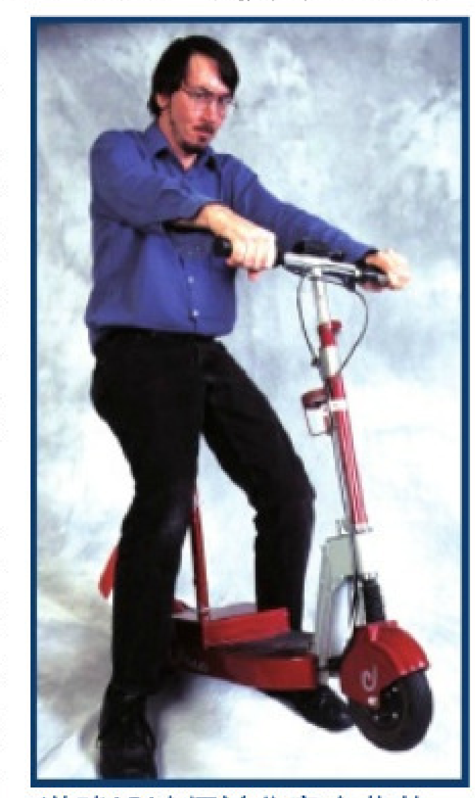
Wright平日最大的爱好就是制作机器人

当然，与Wright进行的复杂设计和运算不同，呈现在玩家面前的成品却是另外一副模样。“模拟城市”系列之所以成功，就在于游戏设计得浅显易懂（有谁不知道城市是什么样子的吗？），并充分地让玩家在游戏中发掘创造与建设的灵感（是修建一个光耀繁荣的商业帝国？还是一个交通犹如噩梦般糟糕的衰落城市？都取决于玩家）。这一规则正是Will Wright——这个时代最伟大的游戏设计师之一——的特点。从《模拟大楼》《模拟农场》《模拟直升机》到《模拟地球》，我们惊叹于他总是有源源不断的灵感。

神话仍在继续吗？当然！当玩家们正揣测着Wright模拟的下一个目标会不会是火星时，他已将注意力转移到最平常的生活——《模拟人生》诞生了！当游戏仍在开发时，有些人就对这款游戏是否能成功地虚拟生活而持着怀疑态度，事实证明他们的担心是多余的。《模拟人生》不仅博得了玩家与游戏媒体的一致好评，还打破传统冒险游戏《神秘岛》所创造出的PC游戏销量纪录，成为史上最畅销的PC游戏。事实上，考虑到《模拟人生》的两款续作和无数个资料片常年雄踞北美游戏销量榜的态势，“模拟人生”系列的PC游戏销量纪录恐怕很难再被打破了。

游戏设计理念：真实与创造

在Wright制作《模拟人生》的过程中，他认识了一位来自伯克利市的作家Christopher Alexand，他写过一本有关建筑功能学的著作。“他简化了大量的设计程序，只强调空间之间的关联效应。”Wright一边解释，一边急切地在办公室的书架上搜寻着他所珍藏的这部著作。Alexander的规则在大多数建筑师们看来都是一些常识性的问题：比如阳台纵深不得超过6英尺，否则便得不到完全的运用；支撑屋顶的柱子不能太过纤细，不然会使人感到焦虑不安。Wright将这些建筑学乃至心理学的概念转变成了一整套行之有效的日常生活解决方案，并将它融入到了《模拟人生》的设计理念之中。这也解释了为什么许多玩家（大部分是女性玩家）会将《模拟人生》当成一款房屋建设游戏来玩。



游戏设计师并非宅人典范，运动也很重要

Wright的设计理念就是：真实与创造。他将从现实生活中获得的灵感赋予到最新作品中，在《模拟人生》里我们已可以感受这位游戏设计大师想要表达的主题——另一种截然不同的生活方式。但即使是这样，Wright都认为游戏只能展现真实世界的皮毛而已。他希望玩家能从游戏中感受在现实生活中所忽略乃至无法体会到的部分。他很高兴发现一部分玩家在《模拟城市》中修建了他们的城市帝国后，开始将注意力转向他们所居住的世界——城市是怎样分区的、交通系统是如何设置的、城市间的贸易是如何维持的等等。

正因为如此，《模拟城市》这个以电脑游戏为媒介的产物入选为国外一些大学建筑系所



《模拟人生》已经创造了销量的奇迹

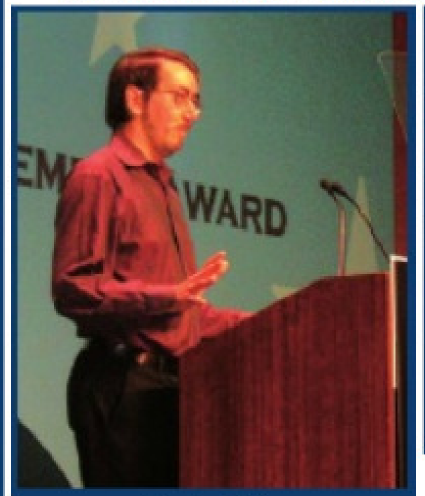
指定的“教材”，有些教科书甚至以Wright的名字命名。Wright的作品证明：游戏已不仅仅只是供人闲暇时消遣的产物。他的作品刷新了传统媒体对游戏产业的看法，而他本人被《娱乐周刊》（Entertainment Weekly）评为娱乐产业最具创造力的人，被《数字时代》（Time Digital）评为促进当代科技发展最重要的50人之一。当然，最高的荣誉还是降临在2002年，他被选入“互动艺术和科学学会名人堂”（Academy of Interactive Arts and Sciences' Hall of Fame，每年只评选一位游戏制作人，首位入选的制作人是任天堂的宫本茂）。2007年，他还获得英国电影电视艺术学院奖，他是首次获得此荣誉的游戏制作人。

无论是《模拟城市》还是《模拟人生》，Will Wrigh设计的游戏远远超出了虚幻的圈子，他将玩家带回了创造与建设的世界，带回了被他们所忽视的现实生活。他不断将新构思输入到游戏的制作之中，是推动游戏产业革新的催化剂。如果用一个词来概括Wright为游戏产业所做的贡献，那就是“创意无限”。

现在的Wright：创意仍在继续

成名后的Wright曾受邀参与日本电视系列片《我的机器人》（M.Y.Robot）节目的制作。然后他又接到福克斯电视台的邀请，去做一个专题节目。他常常利用自己亲手制作的机器人来研究人与机器之间的交流。他说到：“我真的很想看看未来机器人和人工智能高度发达下的社会，想看看机器人是如何影响人类生活并帮助我们给人类重新进行定义。”在业余时间里，Wright的最大乐趣是陪伴他女儿一起制作战斗型机器人，和她一起参加“机器人大战“的比赛，并曾获得过冠军。而他用来获得冠军的机器人的名字就是“愚蠢的搞笑俱乐部”（Stupid Fun Club），即Wright在不久前离开EA后新成立的工作室的名字。


和大师级人物宫本茂站在一起也毫不逊色



获奖感言



Wright在游戏开发者大会上进行演讲


《模拟人生3》，很大程度上仍在继承Wright的衣钵

Maxis曾在1996年遇到一次财政危机，投资方要求他们在年底内发售4款游戏。这个要求对于慢工出细活的Wright来说根本就不切实际。那时，Wright正在全力开发《模拟直升机》，但最后他还是不得不将有限的资源对入到其他3部作品的开发中去，这使得还处于制作过程中的《模拟直升机》提前发售。其结果可想而知，销量的惨败给Maxis的财政赤字雪上加霜，公司士气也跌入历史最低谷。不幸的是，情况在1997年变得仍旧糟糕，这直接导致了业界巨鳄——Electronic Arts对其的收购。在EA的保护伞下，Maxis取得更多更辉煌的成就。仅仅是“模拟人生”和其资料片就为EA带来源源不断的收入。这也许能够解释为什么在Origin（“创世纪”系列）、牛蛙（《上帝也疯狂》）、西木（“命令与征服”系列）这些工作室都被EA陆续解散，而Maxis仍能保留其品牌并存活至今。

即使是这样，Wright并没有在《模拟城市》和《模拟人生》的巨大成功中坐享其成，他甚至没有参加《模拟城市4》的开发工作，在《模拟人生2》中也仅仅只是充当了一下顾问。在近几年里，Wright将全部精力投入到新作——《孢子》的制作之中。从这款作品宣布开发的那天起，就注定了这款模拟物种进化全过程的游戏必定是款小众游戏，至少相较“模拟人生”而言是如此。


看着他的模拟人一点点成长

“娱乐行业正以极快的速度进入到一个革命性的新阶段。”Will Wright说，“Stupid Fun Club准备在这风起云涌之时寻求各种可能，去开创跨越多个平台的全新娱乐形式。在供职EA的12个年头里，我有幸与业界某些最睿智、最有天赋的开发人员共事，我期盼着不久的将来再次与他们合作。”这就是他离开EA时的告别演说。我们无意对Wright离开EA的缘由作过多揣测，但我们对Stupid Fun Club的期待就像Peter Molyneux之于狮头工作室（Lionhead，代表作有“黑与白”系列、“寓言”系列）一样，相信Wright将会用他那无穷无尽的创造力与一尘不染的灵感给我们带来更多惊喜。P

永远有多远？
——《毁灭公爵》系列编年史

■重庆 Jump

魔鬼筋肉人的体型、金色短发、宽大的黑色墨镜、核辐射标志，还有那支金色的沙漠之鹰，毁灭公爵随时整装待发。他信心爆棚，他极具攻击性，他极度好色，他的每一句名言都带有粗口，但他是全人类的救星，每次都在危机中出现，只等着狠狠地踢异型的屁股并拯救世界。公爵永远靠得住，“向国王顶礼膜拜吧，宝贝！”

当然，那是过去的事儿了……

为了肥皂剧！

时间停留在1997年一个原本平淡无奇的夜晚，所有的肥皂剧爱好者们都陷在沙发里观看他们最喜爱的剧集。质子博士（Mr.Proton）显然不是肥皂剧爱好者，否则他也不会在肥皂剧黄金档时强行插播他征服世界的伟大计划。作为一名典型的科学怪人和技术疯子，质子博士苦心经营了一支机器人军团，这些电路板硅片和脏兮兮金属外壳拼装的丑八怪出现在电视屏幕上，中断了原本由金发美女主角主演的性感剧集——这严重伤害了伟大的肥皂剧爱好者毁灭公爵的感情。于是，毁灭公爵接受了中情局的任务，为了美利坚的和平和被中断的肥皂剧，前往洛杉矶追捕可恶的质子博士。从天使城追到月球基地甚至一路杀到未来，毁灭公爵终于打败了邪恶的质子博士和他的机器人军团。美利坚恢复了和平，毁灭公爵也可以回家尽情地观看他喜欢的肥皂剧啦。



初代时的《毁灭公爵》，那时候他还没戴上招牌墨镜呢

然而好景不长，在大英雄毁灭公爵为推广他的自传《为何我如此伟大》并接受媒体采访时，一道白光从天而降：毁灭公爵被外星人绑架啦！这些外星人为了找到奴役所有地球人的方法，竟然要吸收毁灭公爵的大脑来研究其中的知识。大英雄怎么可能束手待毙？他打破了外星人的牢笼，重获自由，并挫败了外星人的阴谋。



早期的《毁灭公爵》还是一个平台动作游戏

“消灭了质子博士，我就可以回家继续看肥皂剧啦”

好了，你一定看得云里雾里，那我们从头说起吧。20世纪90年代初，Apogee



《毁灭公爵3D》完成了经典的毁灭公爵造型塑造


“那些外星杂种会为击落我的太空船付出代价的”

Software还没有更名为3D Realms，这家因为发行了id Software划时代的射击游戏《德军总部》而名声大噪的德州游戏开发商兼发行商也有几个自主的游戏品牌，《毁灭公爵》就是其中之一。诞生于1991年的《毁灭公爵》看起来似乎是个PC平台上的类《魂斗罗》作品——平台跳跃和射击，这款迎合时下主流动作游戏要素的作品除了有精妙的关卡设计，还成功塑造了金发肌肉猛男主角：毁灭公爵。

那时据说他还没这么坏，甚至连墨镜都还没戴上……受限于当时的机能和游戏类型，初代的公爵远没有之后的作品中那样个性鲜明，但游戏中略显夸张的卡通形象和层出不穷的幽默桥段还是给玩家留下了深刻印象。1993年底的《毁灭公爵Ⅱ》继续了这位英雄的冒险，续作中的公爵有了更多的台词和张扬个性的机会，比如那场经典的自传访谈以及那句显然是在模仿终结者州长大人的台词“I am back”。

怎么有点违和感？当然了，那时的公爵还没有戴上他的招牌墨镜。

早年间，Apogee Software曾因为id Software发行《德军总部》获得成功，这可是FPS游戏的鼻祖！但随后羽翼丰满的id Software却选择了离开Apogee，自行发售了《毁灭战士》（Doom）。《毁灭战士》随后席卷了整个电脑游戏业界，但这对Apogee Software来说简直是场悲剧。在这个灾难般的教训后，Apogee Software毅然决定投身3D游戏，确切说是投身到FPS游戏领域当中。于是，3D Realms诞生了。

3D Realms原本是Apogee Software在1994年创造的一个副商标，打算专门用在旗下的3D游戏上。不过随后几年3D游戏的蓬勃发展让他们一拍脑门：原来3D游戏才是游戏业界发展的方向，咱以后就只开发3D游戏啦。于是3D Realms顺理成章成为公司的商用名称，原本有些拗口的Apogee就逐渐被人遗忘。除了自家的《毁灭公爵》系列，3D Realms独立和联合发行的游戏作品寥寥，但也有《英雄本色》（Max Payne）和《掠食》（Prey）这样响当当的名字。

《毁灭战士》的悲剧已经成了历史，3D Realms也得向前看。一晃两三年，时值1996年开年，John Carmack和id Software在完成了《毁灭战士2》之后继续摆弄着他们的又一部野心之作《雷神之锤》，这款在那年夏天上市的游戏注定要再次续写FPS游戏的传奇，但在这一切发生之前，一款重量级的搅局作品出现了。

这就是《毁灭公爵3D》！那名金发肌肉男又回来了，这次他戴上了一幅帅气的黑墨镜，满口脏话，派头十足。外星异型趁着毁灭公爵不在期间入侵了地球，打着“火星需要妹子”的旗号拐走了倒霉的洛杉矶市里所有的市民，还把洛杉矶的警员们全都变成了野猪人。收到求救信号返回地球的公爵遭到了异型的炮火袭击，太空船被击落，公爵迫降在一栋大楼的楼顶，“那些异型杂种会付出代价的”，虽然有点狼狈，但英雄的故事就应该有个曲折的开端不是么。

从声光效果来看，《毁灭公爵》是一款里程碑式的作品。其卓越的图形效果在当时可算是惊世骇俗，游戏使用的Build Engine不管是从玩家还是设计者的角度来看，都是当时最强大的游戏引擎，不同于《毁灭战士》这种不能跳、不能抬头低头，只能一路杀到最后的3D视角2D卷轴游戏，在《毁灭公爵》里玩家可以炸开墙壁、踢碎马桶，甚至使用喷气背包漫天飞来飞去。

对暴力和色情的大肆渲染以及恶趣味的幽默感是《毁灭公爵3D》成名的另一个要素。如果说前两作中毁灭公爵的形象还算正面，那么《毁灭公爵3D》中戴上了墨镜的公爵就成了一个彻头彻尾的反英雄形象：从嘲笑被轰杀至渣的异型怪物到调戏酒吧女郎，脏话连篇的台词从头到尾绝无冷场。蹲坐在洗手间里无法还击的异型和脱衣舞俱乐部里围观酒吧女郎的猪头警察都是搞笑的能手，而游戏的最终Boss战估计是游戏史上最离谱的Boss战之一：摩天大楼的顶层露台上竟然有一块巨大的美式足球场，而球场上除了咆哮着走来走去的最终Boss独眼皇帝外甚至还有美女啦啦队在助阵……


喷气背囊是毁灭公爵的招牌，上天入地一旦拥有别无所求

这些争议性的游戏要素对《毁灭公爵3D》的评论产生了负面影响，但同时也树立了游戏荒诞且恶趣味的独特风格。



《毁灭公爵3D》中有无数的恶趣味桥段



Shakie Babe！这既奠定了《毁灭公爵》系列的基调，也让一些人对它敬而远之

《毁灭公爵3D》匪夷所思的最终Boss战

《毁灭公爵3D》是一款优秀的作品，教人不得不期待它的续作，但如果事先就知道这款续作会让人等上12年仍然遥遥无期的话，你的热情能保持多久？自从3D Realms宣布《永远的毁灭公爵》正在开发以来，真是时光荏苒，游戏业界也经历了无数的风风雨雨，但《永远的毁灭公爵》仍然在跳票……

最初，《永远的毁灭公爵》使用的是id Software的Quake II引擎，1997年4月公布，预定1998年上市。然而3D Realms并未如他们所宣称的那样从1997年1月就开始了游戏的开发，事实上直到这年年底他们才拿到Quake II引擎的代码。在1998年的E3展会上，3D Realms公开了第一段使用Quake II引擎的游戏视频，媒体评价褒贬不一，但却丝毫没有影响到玩家们的期待。谁知两个月后，制作组却突然宣布《永远的毁灭公爵》将转而使用Epic的虚幻引擎进行开发，并且保证"这最多给游戏带来一个半月的进度影响"，当时他们说，游戏会在1999年发售。

一年的时间很快就过去了，到了1999年底，3D Realms以"升级虚幻引擎"为由再次推迟了游戏上市。好在他们同期发布了一些游戏在虚幻引擎下的截图，稍微安抚了一下躁动不已的玩家们。在3D Realms的圣诞贺卡上，他们暗示《永远的毁灭公爵》将在2000年上市。一年再次很快过去，2000年底，3D Realms看起来连搪塞一下玩家的兴趣也失去了，《永远的毁灭公爵》甚至连新的截图都没有放出一张，除了故技重施在当年的圣诞贺卡上暗示游戏会在第二年上市外，一点作为都没有。到了2001年E3大展，3D Realms终于吝啬地发布了一段数分钟的游戏视频，但对游戏的上市时间却只字不提。就在同一年，《永远的毁灭公爵》的发行权落入Take-Two手中。

2002年，所有仍然怀有耐心期待的玩家都遭到了当头一棒：这款该死的游戏又换引擎了。3D Realms宣称之前的游戏效果过于老旧，显然虚幻引擎已经满足不了次世代游戏的发展了，于是他们"果断"地将游戏引擎升级为UT Engine（虚幻竞技场引擎，使用了部分虚幻2.0特效，俗称虚幻引擎1.5），天知道他们又付给了Epic多少权利金，不过最要命的是这游戏之前大约95%的关卡设计工作都打了水漂，对系列粉丝来说这简直是惊天噩耗。现在，等待这款游戏的降临已经成了一场彻头彻尾的恶梦，但这场闹剧还远远没有到头。2004年9月，根据Gamespot的报道，《永远的毁灭公爵》又一次将开发引擎换成了炙手可热的Doom3引擎，还好这则几乎让玩家们心脏病发作的谣言在不久后被3D Realms官方辟谣：他们仍然在摆弄虚幻引擎。《永远的毁灭公爵》上市时间仍然是游戏业界最大的谜团，Take-Two曾经"泄露"过游戏可能的发售日期，却立刻招致了主创人员大爆粗口予以否认。2005年E3期间，3D Realms展出了另一款作品《掠食》，却没有公布任何有关《永远的跳票公爵》的消息。

使用初代虚幻引擎的《永远的毁灭公爵》在1999年公布的截图

1999年的《永远的毁灭公爵》

1999年的《永远的毁灭公爵》

2006年大概是《永远的毁灭公爵》最接近发售的一年，1月份，创作团队公开宣称游戏的主要元素已经全部开发完成，只待把这些元素"组合"起来了。谨慎乐观的玩家们在4月等来了第二条好消息：开发团队在媒体面前进行了游戏部分内容的演示，其中包括了一个早期关卡，一个车辆驾驶关和一些测试房间。联想到不久前3D Realms的管理层谈到了类似"游戏完成后我们就可以进行下个项目"的话题，玩家纷纷弹冠相庆：这磨人的游戏看来用不了10年来开发了。然而事实证明玩家还是太天真，不久后媒体爆料称，发行商Take-Two准备了50万美元的奖金，只要游戏能在2006年内上市，开发组就能瓜分这一大笔钱。对此，3D Realms的评论是："我们从来不会为了奖金而让游戏提前上市！"

8月，媒体再次爆料开发团队内部有重要成员离职的消息，为游戏前景蒙上了厚厚的阴影，果然在接下来的半年时间里，《永远的毁灭公爵》再也没了消息。经历了大喜大悲的玩家此时此刻想必已经有了"人生若只如未曾相识"的悔恨感，可偏偏在玩家们洗心革面，决定珍爱生命、远离跳票时，3D Realms却在开发逾10周年之际再次公布了一段实际游戏视频和几张截图，"我们还没死！"视频和截图仿佛正在呐喊。此时闹剧已经接近了尾声——《永远的毁灭公爵》的发售日期从2007年底跳票到2008年晚期，又跳票到2009年初。他们甚至在2009年初还信誓旦旦地再次保证："游戏一定会在年内上市。"不过，还有谁会相信他们的保证吗？

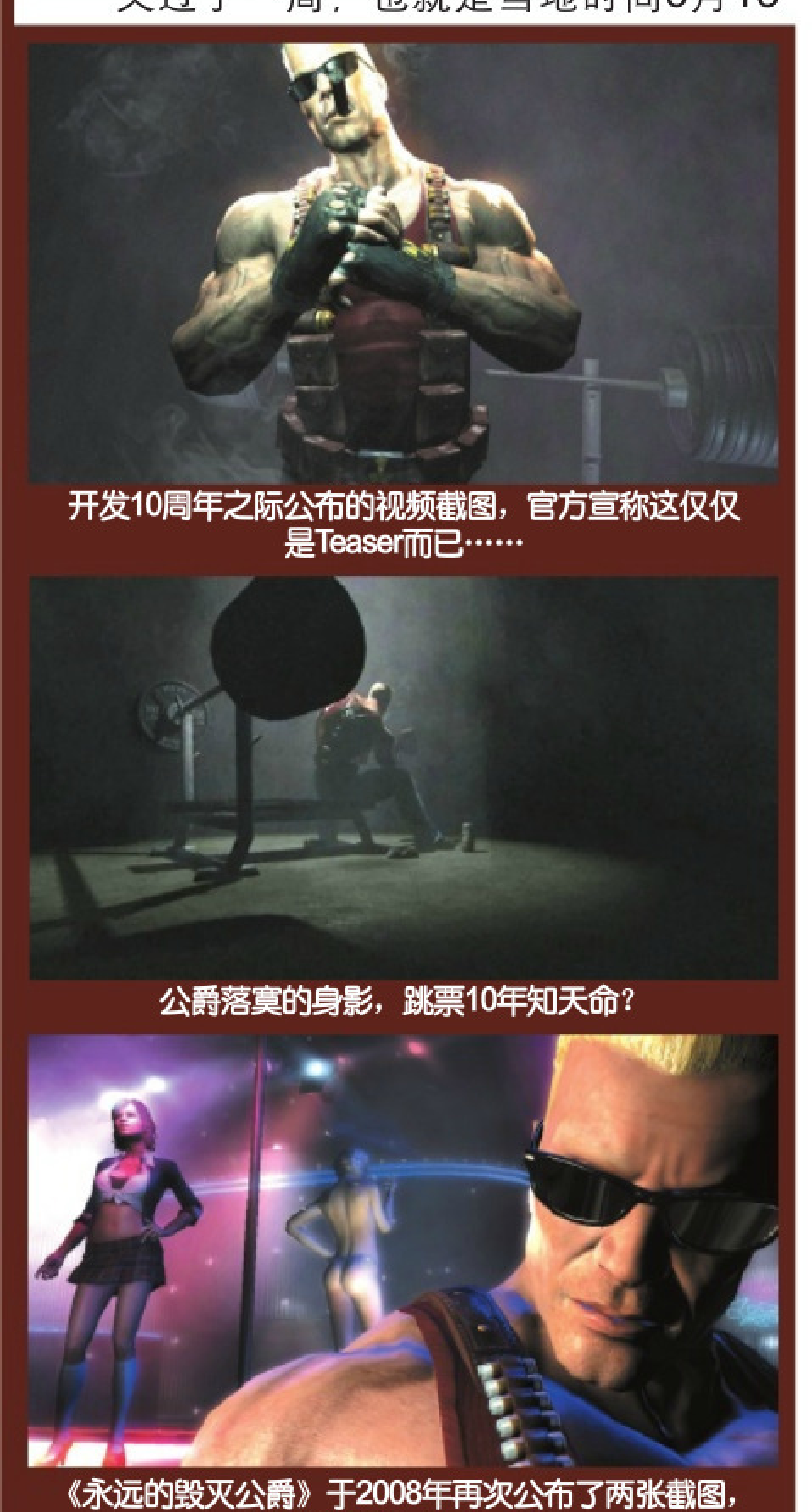
2009年4月，3D Realms再次，也许是最后一次了，宣称《永远的毁灭公的把戏已经上演过了无数次，已经麻木的业界对此反响寥寥。但过了不到一个月却传出了令人意外的真正的重磅消息：来自3D Realms内外的声音忽然一致宣称公司已经关门大吉。北美当地时间5月6日，来自开发团队内部的人员在


天呐，他们终于滚蛋了……

接受媒体采访时表示：“公司已经濒临倒闭，所有开发人员已经离职回家。”面对蜂拥而至的媒体询问，3D Realms没有发表任何官方回复，几乎算是默认了公司关门的消息。几天之后，《永远的毁灭公爵》发行商Take-Two总算是回复了谣言：Take-Two和3D Realms之间的合同关系仅仅是代理发行《永远的毁灭公爵》而已，也就是说Take-Two没有义务继续赞助3D Realms进行游戏的开发，但仍将保留《永远的毁灭公爵》的发行权。这条消息相当于从侧面证实了3D Realms因为资金链断流而面临倒闭的消息。5月8日，3D Realms官方主页上更新了一张开发组所有制作人员的集体照，题目为“谢谢你们，再见了”。至此，3D Realms关门的事儿想必已然是确凿无疑了。

当然，《永远的毁灭公爵》的谢幕演出怎么会如此唐突和简陋呢！随后一周里，事件出现了华丽的转机——Take-Two以合同违约为由将3D Realms告上法庭，因为后者无法按照之前签订的发行协议完成《永远的毁灭公爵》的开发工作。Take-Two声称他们为了获得《永远的毁灭公爵》而向3D Realms提供了1200万美元的费用，并且在近期更新了双方的协议，其中就包括资助3D Realms继续开发游戏的细则。由于诉讼的详细内容并未曝光，所以外界也无从得知原告方的具体主张，也无从猜测索赔金额。

又过了一周，也就是当地时间5月18日，3D Realms忽然对外辟谣，称公司并未如谣言般即将或已经倒闭，而只是进行了制作组重组，原《永远的毁灭公爵》制作组的确已经解散，但新的制作组已经在组建中。关于他们和Take-Two之间的官司也越来越扯不清了——作为被告方的3D Realms宣称，2000年，Take-Two获取《永远的毁灭公爵》发行权时只是与游戏的前发行商Infogrames之间达成了双方协议，1200万美元的发行权转让费用也是全部支付给了Infogrames，作为开发商的3D Realms没有得到一分钱，也和这项协议没有任何直接的法律关系。


开发10周年之际公布的视频截图，官方宣称这仅仅是Teaser而已……

公爵落寞的身影，跳票10年知天命？

《永远的毁灭公爵》于2008年再次公布了两张截图，他们好像用上UE3了耶！

3D Realms还披露了一些所谓的赞助开发协议的“内幕”：根据之前的发行协议，Take-Two尽管拥有《永远的毁灭公爵》的发行权，但3D Realms仍然保留了部分直接向公众出售游戏的权利。由于资金问题，3D Realms不得不在2008年与Take-Two进行协商以获取后者的开发资助。但按照3D Realms的说法，双方最后因为前者不肯放弃直销权而没能谈拢。Take-Two在拒绝提供开发资金的同时提出了收购3D Realms的提议，在3D Realms方看来这个协议是非常不靠谱的：Take-Two不能保证员工最低工资，不能保证开发费用，甚至不能保证游戏能够开发完成。看上去，Take-Two的收购仅仅是为了低价获取《毁灭公爵》系列游戏的发行权，无异于勒索和趁火打劫。

按照“内幕”的说法，双方在5月4日最终谈崩，无力继续项目开发的3D Realms于5月6日解散了《永远的毁灭公爵》的开发团队，此时网上也出现了3D Realms即将倒闭的消息，一周后Take-Two决定将3D Realms告上法庭。看起来所有的线索都连成了一条线，3D Realms的说法似乎和真相很接近了。其实Take-Two的动机也不难理解：他们无法忍受一款拖了12年的游戏继续哗众取宠，也没有把握继续赞助3D Realms后是不是真的能见到这款游戏最终面世。从最近泄漏的游戏截图和视频来看，《永远的毁灭公爵》的游戏素质其实很难让人乐观。从Take-Two的角度出发，舍弃这个无所事事的开发团队，再低价获得《毁灭公爵》系列的品牌的确不失为明智之选。

当然，能把一款游戏拖延12年的3D Realms也不是省油的灯。人们发现，早在3D Realms和Take-Two进行最终接触之前的2008年初，一个名为“Apogee Software, LCC”的公司在达拉斯注册成立，这家公司虽然使用了3D Realms原本的名字Apogee Software，但财务上却是一家独立的新公司。这家公司取得了掌机平台《毁灭公爵三部曲》的制作版权和发行权，即使3D Realms倒闭也不会影响到该家公司的业务，这完全可以看作是3D Realms未雨绸缪，转移《毁灭公爵》系列版权的先期准备，甚至可以在极端情况下转移公司资金，一旦和Take-Two谈崩，这也是条不错的退路。



毁灭公爵还要酷到何时？

这就是截止目前的《毁灭公爵》编年史。无论Take-Two诉3D Realms的法庭仲裁结果如何，无论事实真相是否能够公之于众，这场闹剧似乎短时间内还不会收场。老兵不死，从两家仍然在努力争取和维护《永远的毁灭公爵》发行权的举动看来，这个传奇般的业界笑话恐怕还得继续下去……P



致命车神

■北京 MerlinPinkstaff

良 总评 7.2

制作	Tigon Studios
发行	Ubisoft/Midway
类型	动作
语种	英文

文化包容性	7.0
上手精通	7.0
画　面	8.5
音　效	8.5
创　新	7.5
剧　情	6.0

《火爆狂飙》《横冲直撞》，乃至《极品飞车》的后续作品已经形成了一种爽快又凌厉的赛车游戏风格，它们放弃了真实的驾驶体验，重视飞速运动中“汽车格斗”。现在，这种风格终于和GTA Like游戏得到了结合。想想看，你在以往碰到的GTA Like游戏中，除了开放的世界、大量收集要素以外，驾车在城市里奔波是必不可少的，但在游戏中你又很难和这些汽车有所结合，除了追车关卡，大部分时间你抢来的那些汽车不过是代步工具而已。《致命车神》试图改变这一点，驾车的目的已经不再是驶向某个目的地（甚至为了游戏的流程度，你可以直接点击地图上的热点接任务，而不必驾车前往），你需要开着你的汽车，不管用挤还是撞，最终都要将敌人的车辆彻底摧毁！“拼车”风格的引入使得《致命车神》成为一款节奏飞快的GTA Like游戏，有时快得让你无法忍受，但快感也正来源于此。《致命车神》中并非没有亮点，虽然任务设计和剧情设置上有些贫乏，但跳车、拼车的乐趣以及迷人的西班牙音乐风情可以帮你挽回一些其中的不快。最后，如果你喜欢Vin Diesel，也不妨关注着《致命车神》的开发公司Tigon Studios。Vin Diesel是公司的老板，也许他的那张脸会出现在更多的游戏里……

主线任务

基本操作

W：油门
空格：刹车、倒车
左Alt：手刹
Z：喇叭
A/D：转向
Q：持枪时切换朝向
鼠标左键/右Ctrl：射击
2：拾起新武器
方向键左、右：拼车
鼠标右键/End：空中飞人
R/Down：反向视角
Scroll/Delete：切换视角
E/Page Up：瞄准射杀
C/Page Down：旋风射杀
小键盘+：打开电台
小键盘-：关闭电台
Shift/Home：超级加速、蹲下
鼠标中键/左Ctrl：后轮平衡特技

狂乱 FRANTIC

夏日的巴塞罗那，风情万种。Milo Burik警觉地注视着周遭的情况，等待那个叫做Lumi Vega的女人出现。他已经感到这是个陷阱，只要Lumi一现身就会让他们身陷重围，好在他并不担心这一点。作为一名训练有素的特工，他从迈阿密来到这里，急需打入巴塞罗纳的黑社会组织，无以伦比的车技是他能够迅速混入其中的保证。现在他想通过这个叫做Lumi的女贼试试运气，一个叫做Adrian的街头飙车者“撮合”了他们这对临时搭档。很快，黑衣女子出现在反光镜里，Milo迅捷地倒车停在路边，警察已经伺机而动。Lumi闪身飞入车内，子弹也呼啸着倾泻而来。“快走！”Lumi大声地命令道。

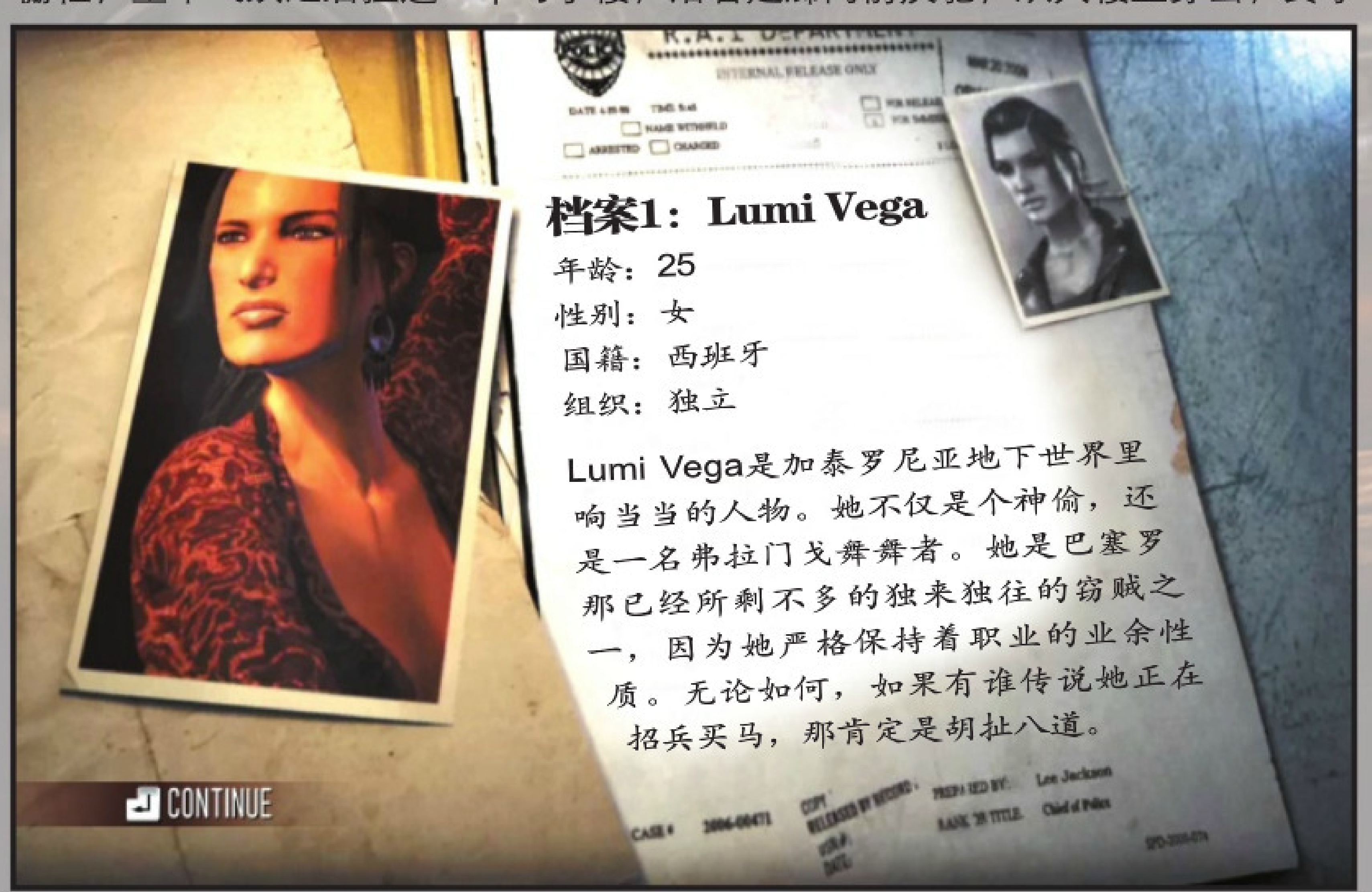
游戏的序幕是一个训练任务，任务目标是在城内疾驰甩开大批警察的追击，目的是让玩家熟悉游戏中的操作。按W键发车（长按不放汽车会一直加速），一切听Lumi的——先径直开，加速甩开合围而来的警车，到路口时Lumi会指引你转弯（A、D键转弯，D键倒车，Alt键倒车），如果她什么也没有说，那么就直接开过路口。径直冲过一个路障后，有更多警察赶来，汽车就是你的武器！当警车从左右平行逼近时，立刻用鼠标左、右键（或左、右方向键）发动拼车动作，汽车会猛然向左或右横移，将警车撞得偏移路线。持续向一个方向猛撞，直到将警车挤到路边撞毁或爆炸（你必须时常撞毁追击车辆，否则他们也会来撞击你）。


Lumi拒绝了Milo入伙的“好意”


利用拼车甩掉警车

直接冲过这个斜坡

去城外高速路上绕了两圈后，Lumi会重新指引你回到城内，并开进一条巷子里。此时前方发现警车拦路，迅速倒车直到触发过场动画，然后径直向前撞开铁栅栏，空中飞跃之后撞进一个写字楼，沿着走廊向前疾驰，从大楼里穿出，终于



暂时甩开了警察的追捕。

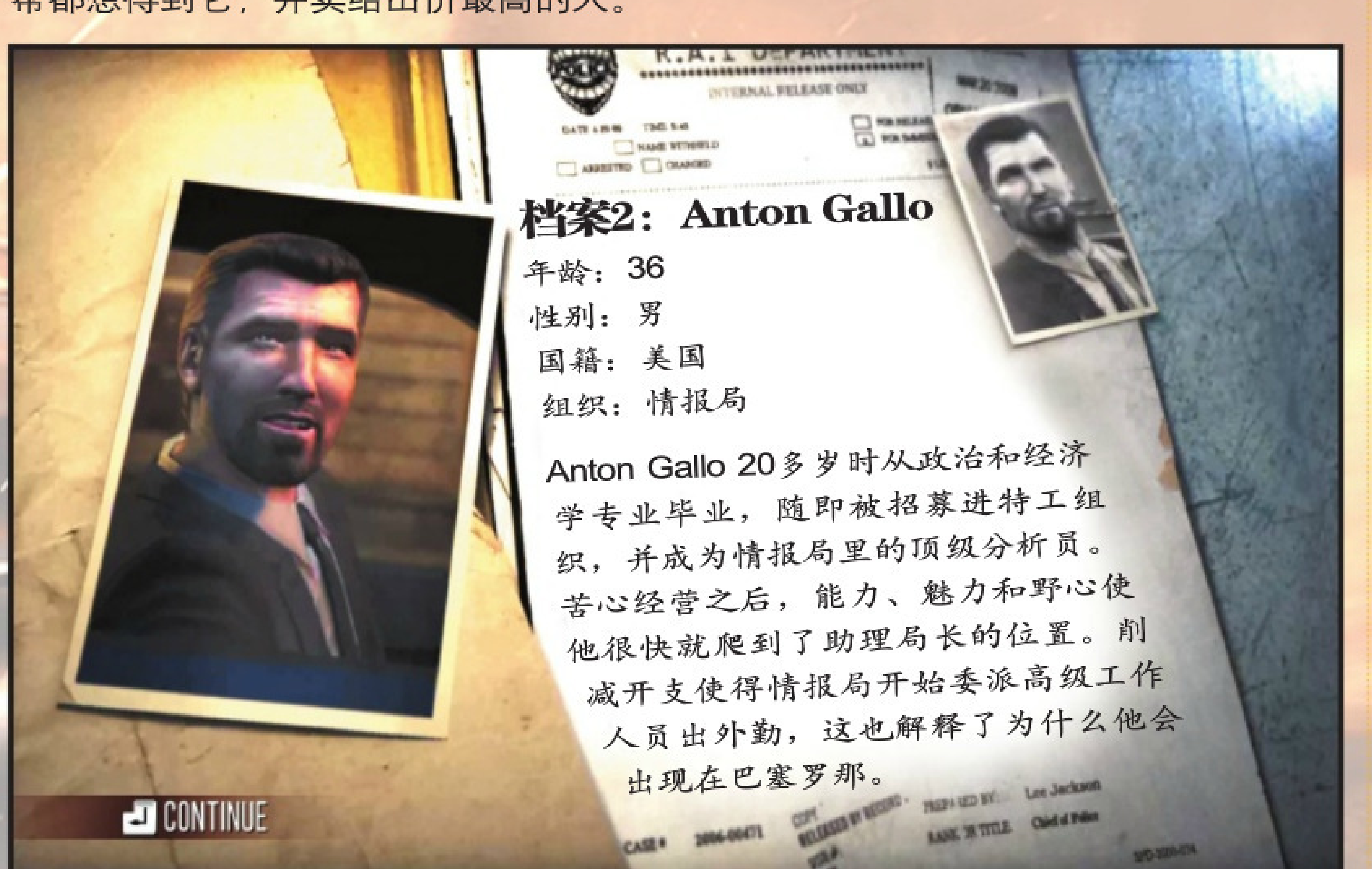
现在，屏幕右下角出现了地图指引。现在需要去停车场（Car Park）换乘Lumi的车，顺着地图开到绿色标志处。刚刚接近Lumi的座驾，那辆漂亮的跑车就发生了爆炸。Lumi认为那一定是其他帮派干的，但现在来不及多想，在附近找一辆没有炸坏的车子（F键上车），开到地图上标志的安全点（Safehouse）。Lumi很感谢Milo的帮助，可也仅此而已，Milo只好告诉她有事再联系。

完成任务后，Milo可以使用他的PDA了。按P键进入，可以在这里查看地图、接取任务以及收发邮件等。

回到巴塞罗那 Back to Barcelona

Milo在巴塞罗那的联络人Gallo正在等待一次会面。从PDA中选择任务，直接来到工地。Milo喜欢直截了当，他从Gallo那里得知，有一个神秘的“包裹”现身巴塞罗那，有可能危害国家安全。虽然还不太清楚是什么，但巴塞罗那的黑帮都想得到它，并卖给出价最高的人。


Gallo听起来有些阴阳怪气


档案2：Anton Gallo

年龄：36

性别：男

国籍：美国

组织：情报局

Anton Gallo 20多岁时从政治和经济学专业毕业，随即被招募进特工组织，并成为情报局里的顶级分析员。苦心经营之后，能力、魅力和野心使他很快就爬到了助理局长的位置。削减开支使得情报局开始委派高级工作人员出外勤，这也解释了为什么他会出现在巴塞罗那。

CONTINUE

互帮互助 You Scratch My Back

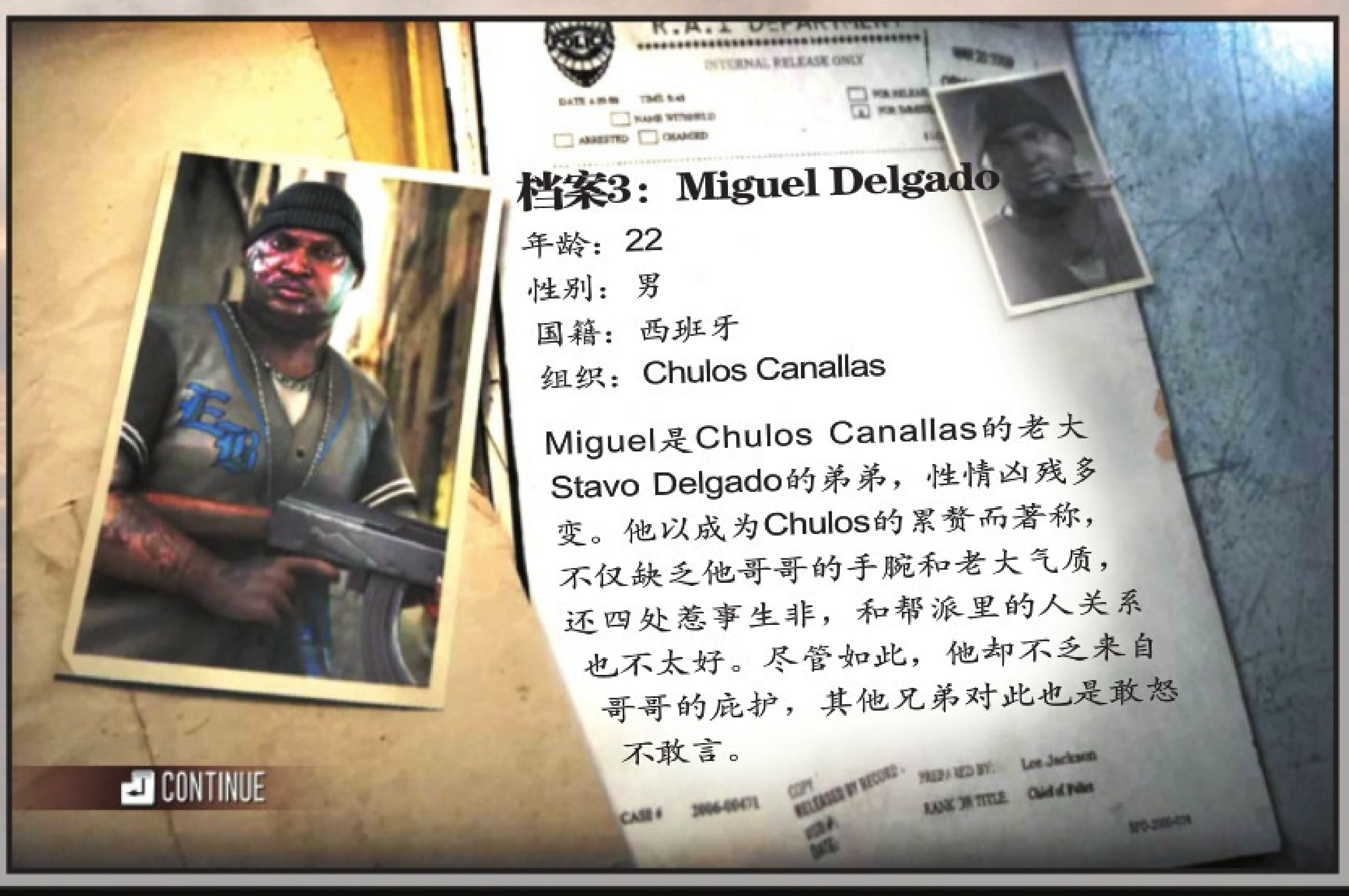
查看PDA里的邮件，Gallo对Milo追查的进度不太满意，于是他提供了一条线索：黑帮Los Lantos的老大Paulo Lial有个侄子，叫做Felipe，他最近不知怎么跟着另一个黑帮Chulos Canallas在混，似乎正在策划什么事。Milo的突破口是Chulos Canallas里一个叫Miguel的小弟，他和Felipe颇有些过节。

在街边找到Miguel，他本来懒得帮忙，但因为他弄来参加地下车赛的汽车被3个车手给抢走了，不得不让Milo插手，Milo决定同意这个交易。这个任务需要Milo将3辆车追回，分别是一辆Astra、一辆Convertible和一辆Pontiac。每次追踪都有限时（前两次4分钟，最后一次5分钟），过期则任务失败。首先去街边随便弄辆车，按照地图上的指示向红点开去。接近车子之后，需要使用空中飞人（Airjack）动作直接抢到汽车，操作是：接近目标汽车后按下鼠标右键（或End键）不放，观察目标车顶的箭头标志，当标志变绿时松开按键，Milo会自动从车中飞出，跳到目标车顶，并爬进车内将司机踢出车外（当Milo当前的座驾损毁严重时可以


空中飞人抢得汽车


开回任务完成点

要快速抢车，给躲避警车留足时间


档案3：Miguel Delgado

年龄：22

性别：男

国籍：西班牙

组织：Chulos Canallas

Miguel是Chulos Canallas的老大Stavo Delgado的弟弟，性情凶残多变。他以成为Chulos的累赘而著称，不仅缺乏他哥哥的手腕和老大气质，还四处惹事生非，和帮派里的人关系也不太好。尽管如此，他却不乏来自哥哥的庇护，其他兄弟对此也是敢怒不敢言。

CONTINUE

通过此法快速换车）。前两次得到车后，将它没有损坏地开回目的地即可。最后一次有些麻烦，需要先躲避警察追捕，再将车开回——以上需要在5分钟内完成，所以抢车时必须干净利落，给后面留足时间。

会会老朋友
MEETING OLD FRIENDS


Felipe怎么能乖乖就范？


把报信的车辆全部撞爆

Miguel得到了Milo的帮助，现在是回报的时候了。他告诉Milo，Felipe经常在药房俱乐部（Drugstore Club）附近晃悠。在那里找到Felipe，抢走他的车。Felipe会带着人在后面追赶，并警告说Paulo叔叔会给你好看！这正中Milo的下怀，驾车飞奔在前，尽量躲避Felipe的汽车，并且不能将它撞爆，沿着地图指示开到建筑工地（Construction Yard）即可。

在工地入口，Milo设计困住了Felipe和他的手下，并威胁他安排一次和Paulo的会面，Felipe满口答应，但转身就派了手下去叔叔的赌场报信。立刻追上前面飞奔的汽车，将它们一一撞爆。

档案4：Felipe Lial

年龄：27

性别：男

国籍：西班牙

组织：Los Lantos

Paulo Lial是Felipe Lial的叔叔，也是Los Lantos帮派的老大，Felipe狗仗人势，作恶不少。作为全巴塞罗那最老牌的黑帮，Los Lantos行事保守，但Felipe认为叔叔食古不化，浪费了很多发财的机会。为此，在发发牢骚之余，他私下里和城内的其他黑帮也藕断丝连。

CONTINUE

“采访”菲利佩
INTERVIEWING FELIPE


Paulo正在修理他的主顾

现在可以去会会Paulo了。来到Los Lantos的老巢——赌场（Casino），Paulo正在整治一个不听话的家伙，虽然他对Milo的举动有几分生气，但对合作似乎更有兴趣。为了试试Milo是不是在真的很能打，他决定给Milo派个小任务——把Felipe送到一个交易地点，Milo决定在路上打探点消息。

出门找到赌场旁边的汽车，Felipe已经在里面。Milo提出和他交个朋友却横遭拒绝，现在必须给他点颜色看看了。发动汽车，在马路上加速，通过逆行、跳跃等非常规动作来恐吓Felipe。屏幕上方有个心跳指数，集满后，屏幕左下角出现了新的能量槽——集中力（Focus Gauge，这个能量槽积累你在驾驶时的集中力，手刹转向、左右横移、撞碎物品都可以增加集中力，开车碰撞、撞到行人、开车过慢会较少集中力），将集中力集满后，按Shift（或Home键）发动超级加速（Super Boost），高速飙车让Felipe害怕到极点。

Felipe大致介绍了一下城内黑帮的势力，然后就想溜之大吉。没想到刚爬出车外，就被Milo一个加速将他“贴”在汽车顶篷上。现在你需要持续加速，以免这个家伙跑掉，同时不断地利用超级加速再次积攒Felipe的恐惧值，心跳指数达到最高后，Felipe不得不爬回车里，继续吐露实情。原来除了Los Lantos和Chulos Canallas两大帮派，近来罗马尼亚人也十分凶猛，他们不仅涉足走私汽车和军火交易，敲诈勒索这样的小生意也没落下。Sorin Teodor经常为这个黑帮抛头露面，但大家都知道真正的头目是一个叫做Radu的家伙。

Felipe保证他已经交代了全部，这时忽然一群警车从天而降，需要马上摆脱。这里躲避警察的方式与GTA类似，但警车的速度更快，转弯也更流畅，常常需要你通过急转急停后的超级加速和警车拉开距离。逃离包围圈后，驾车前往修理厂（Garage），和GTA中相


用危险动作吓唬Felipe


猛踩油门，决不能让他逃走


用急转急停和加速甩开警车

同，地图上的每个区域都有修理厂，可以帮你甩掉警察的追踪。换车后，按照Felipe的指引前去加泰罗尼亚车站（Catalunya Station）。Felipe好像忘记了和“救命恩人”刚才的不快，一路上牢骚满腹，说叔叔对他处处提防。

收拾残局 Clearing up the Mess

到达车站，叔叔本来说到这里望风，但Felipe执意要去交易车站里掺和一下，结果打草惊蛇，几个交易的人四散而逃。

这是一个追车射击关卡，Milo驾车，Felipe探出车外射击逃走的交易者。一共有3辆车，前头两辆比较好对付，开车接近目标车辆的左后方，让Felipe打死司机即可（你甚至可以直接将它们撞爆）。第三辆车比较麻烦，先


接近时瞄准射杀司机

给Felipe一个好的射击位置


神秘的摩托车手

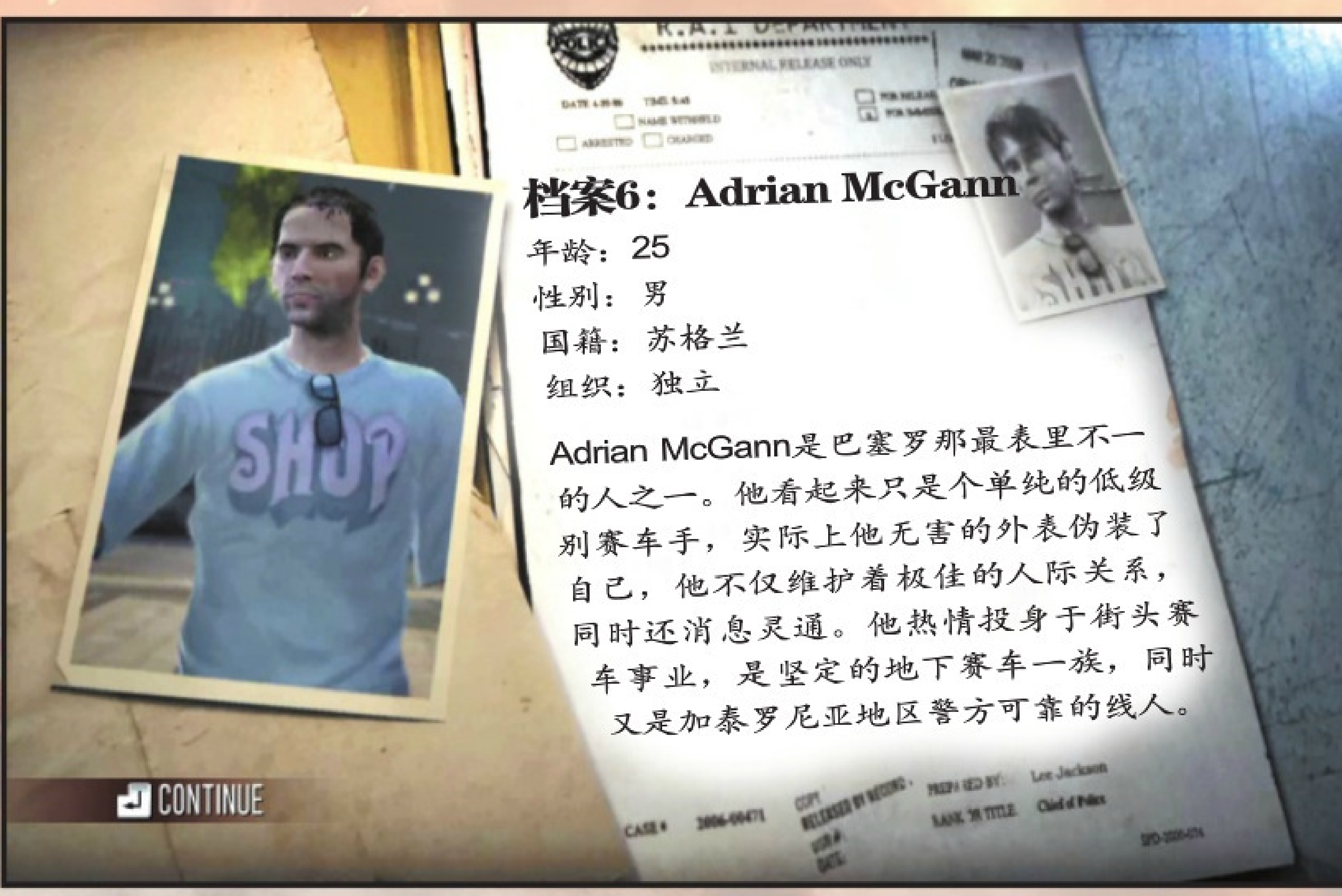
开车到车后方的两侧，让Felipe打爆两侧的轮胎，此时前车后门打开，有两个枪手开始反击。驾车接近，让Felipe干掉枪手，最后驾车来到侧面，让Felipe干掉司机。

Felipe以为干掉了所有的目击者，但他很快接到电话，确认还有最后一个交易者在逃。恼羞成怒的Felipe决定自己——也就是和Milo两个人去搞定他。驾车来到隐蔽的巷子里干掉最后那个家伙，Felipe转身向Milo举起了枪，但并没有开火——这只算是Felipe对一个新的危险人物的小小警告。然后，一个身材惹火的摩托女郎接走了Felipe，虽然Milo看不清头盔后面的脸孔，但他觉得那身形是如此熟悉……

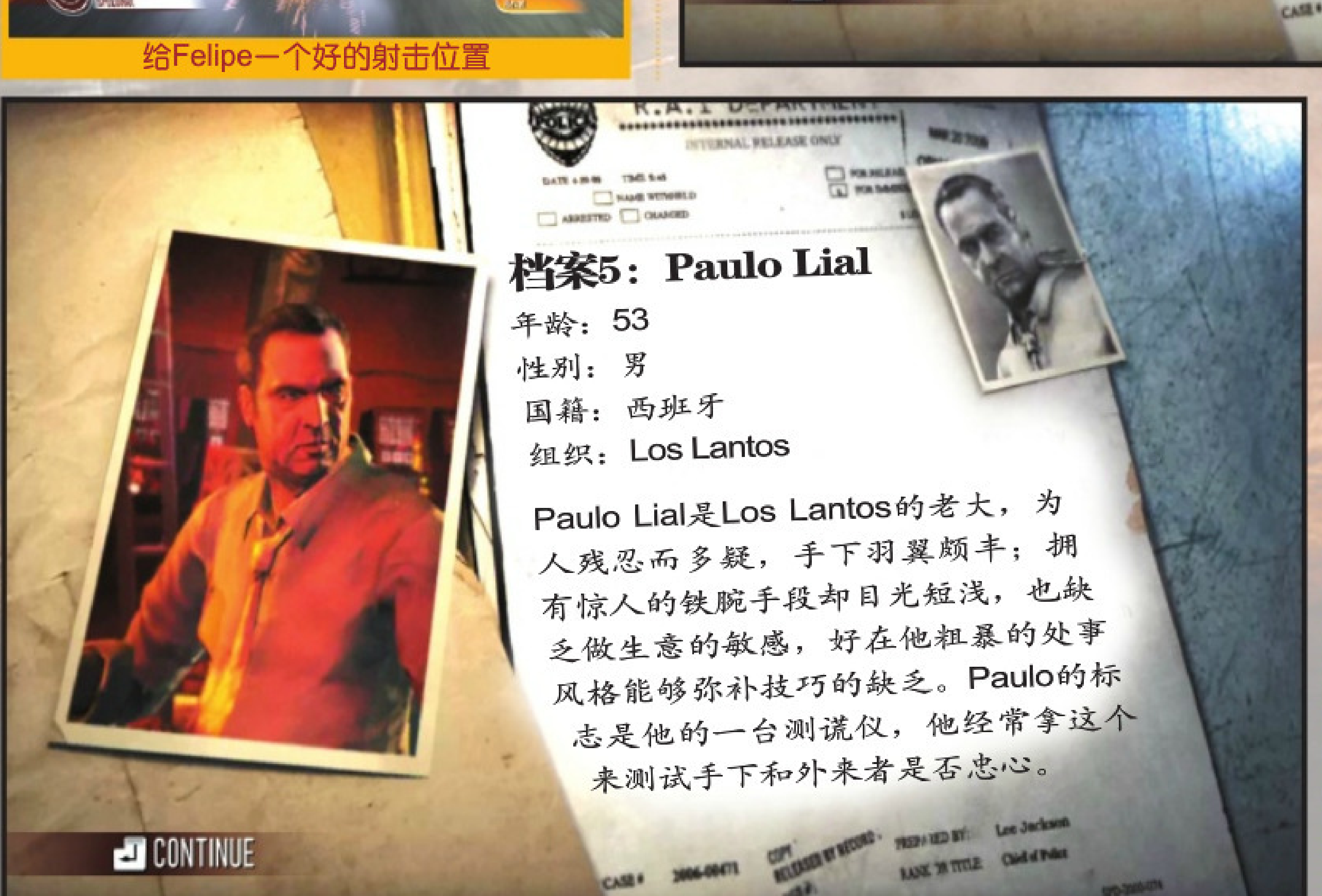
米卡 Micca

Felipe从那次失败的交易之后就躲了起来，Milo无从下手，只能去见Adrian，那个最早把Lumi介绍给Milo的人。Adrian建议他去找一个叫做Micca的混混（就是早前开车和Felipe一起追到工地的那个家伙），他和Felipe有点


开始要保持一段距离


档案6：Adrian McGann
年龄：25
性别：男
国籍：苏格兰
组织：独立

Adrian McGann是巴塞罗那最表里不一的人之一。他看起来只是个单纯的低级别赛车手，实际上他无害的外表伪装了自己，他不仅维护着极佳的人际关系，同时还消息灵通。他热情投身于街头赛车事业，是坚定的地下赛车一族，同时又是加泰罗尼亚地区警方可靠的线人。


档案5：Paulo Lial
年龄：53
性别：男
国籍：西班牙
组织：Los Lantos

Paulo Lial是Los Lantos的老大，为人残忍而多疑，手下羽翼颇丰；拥有惊人的铁腕手段却目光短浅，也缺乏做生意的敏感，好在他粗暴的处事风格能够弥补技巧的缺乏。Paulo的标志是他的一台测谎仪，他经常拿这个来测试手下和外来者是否忠心。


夺下他的摩托

过节，但他知道Felipe藏身何处。

最好是驾驶摩托车前往巴塞罗那老城的奥维尔广场（Orwell Plaza），因为刚到目的地，Micca就像事先得到消息一样，驾着摩托扬长而去。如果驾驶汽车，你根本没法快速穿越老城的小巷，甚至没有换车的时间。接下来是一个追车关卡，要紧随目标，稍微落远就

会跟丢。路上Micca不时会转身开枪，耐心跟在他后面，等他把子弹打光，然后加速冲到近前，利用空中飞人抢下他的摩托车，阻止这个逃亡计划。

Micca现在十分合作，他说Felipe有些过分了，不仅和Chulos Canallas搞在一起，还和罗马尼亚人建立了联系。最近，还跟一个弗拉门戈舞舞者打得火热。

引见贝尼托 Introducing Benito

Micca发来邮件说，要想进入那个弗拉门戈舞者工作的俱乐部，必须通过罗马尼亚人。Milo找到了罗马尼亚黑帮的二号人物Sorin Teodor。Sorin开门见山，只要Milo给他做点事，什么都可以谈。原来，他需要把一个叫做Benito的人抓回来。出门，Sorin已经预备了一辆破车，他甚至还准备了一把枪给Milo，以防不测。开车沿地图找到巷子尽头的垃圾箱，翻出手枪。干掉那个恰好来找茬的家伙（鼠标右键或Ctrl键锁定瞄准，鼠标左键开枪），开车找到Benito藏身的餐馆。

来到餐馆旁边的小道里，原来Benito的麻烦不小，被一群枪手围在当中，就要被灭口。这里的战斗没什么难度，注意蹲在掩体后面躲子弹（空格键），救出Benito后上车开回罗马尼亚人总部。路上会碰到大量飞车党的阻拦。因为有了枪，你可以在驾驶途中接近敌车后直接按鼠标左键射击，但这里建议里尽量加速行驶，躲避敌车猛烈的撞击。跑到半路以后就可以学习使用两个非常实用的新技能：瞄准射杀（Aimed Shot）和旋风射杀（The Cyclone）。首先保证你在高速行驶中拥有足够的集中力，按E或C键分别进入这两种射击模式，此时类似子弹时间，时间流逝非常缓慢且屏幕上出现供你瞄准的白色圆环，移动鼠标使你手枪的准星和圆环重合，圆环将变为红色，此时开枪即可给追击的车辆致命一击（摩托车一击必杀，汽车需要打两三枪）。两种模式的区别主要是瞄准的方向不同，E键瞄准车前方的目标，C键则瞄准后面追击的敌人。

带Benito去见Sorin，罗马尼亚人本想不留活口，但被Milo劝阻。Sorin似乎很赏识他的胆量，决定和Milo交个朋友。


开枪的手感不太好


按Q键可以换个瞄准方向


开始不要恋战


瞄准就能一击必杀



档案7：Sorin Teodor

年龄：53

性别：男

国籍：西班牙

组织：Los Lantos

Sorin Teodor，绰号“雄狮”，是罗马尼亚黑帮头目Radu Negrea的得力助手。他同样以残忍著称，对老大忠心不二，在组织里很有影响力。Sorin Teodor显示了对这份“工作”的极大热情，虽然有时看起来颇为和善，但也无法掩饰他内心极端的残暴和反社会性。

寻找“家族” Finding Family

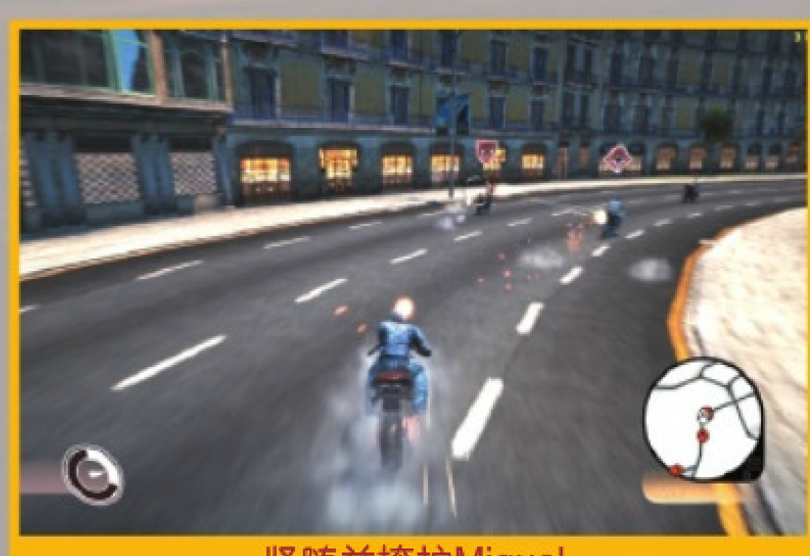
不速之客Che Taraval找到了Milo，这个Chulos Canallas的二当家从Miguel那里听说了Milo，并且主动提出帮助Milo找到Felipe。Milo并不领情，他宁愿自己动手，但Che一再表明这对双方都有益处。

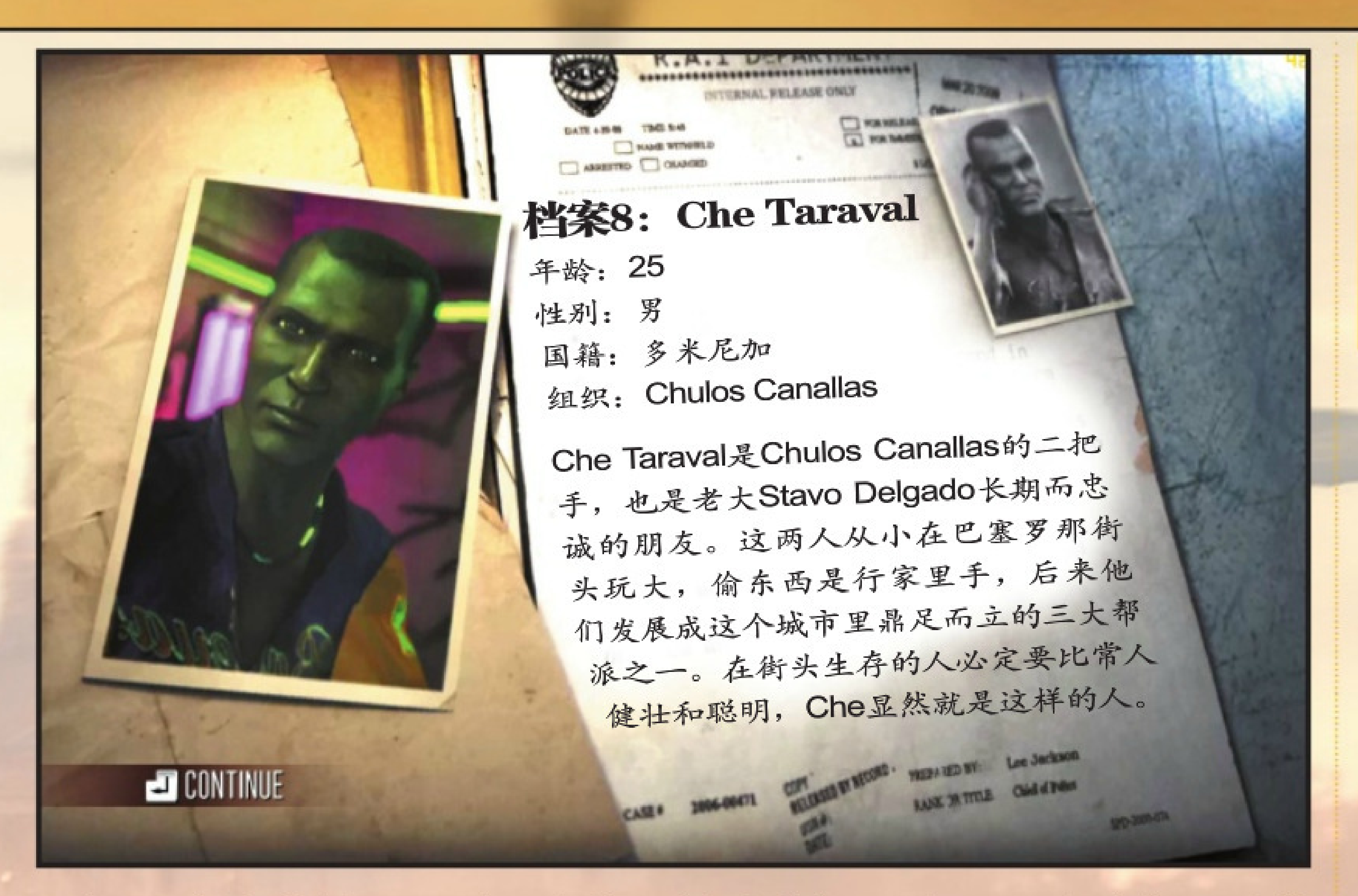
加入Che一方后，马上就接到救人任务——一个敌对帮派把Miguel关在废弃的地铁里。出门骑上摩托车，第一个任务是跟上Che的摩托车队，不能落太远。来到废弃的地铁，从远处加速飞跃过前方的斜坡，落到地铁里。一路向前，直到在路障处碰到敌人，打死



跟紧Che的车队


枪战毫无难度


紧随并掩护Miguel



几个人后会捡到新武器——轻型机枪，建议将其作为主武器（鼠标滚轮可以切换武器，在驾驶摩托车时同样适用），因为后面的弹药补充十分充足。此处敌人很多，但注意蹲下躲避就很容易对付。通过废弃的车厢来到月台，沿楼梯去二层，找到躲藏的Miguel。此时会出现更多的敌人，原路杀出去，找到原来的摩托车沿原路开出去。

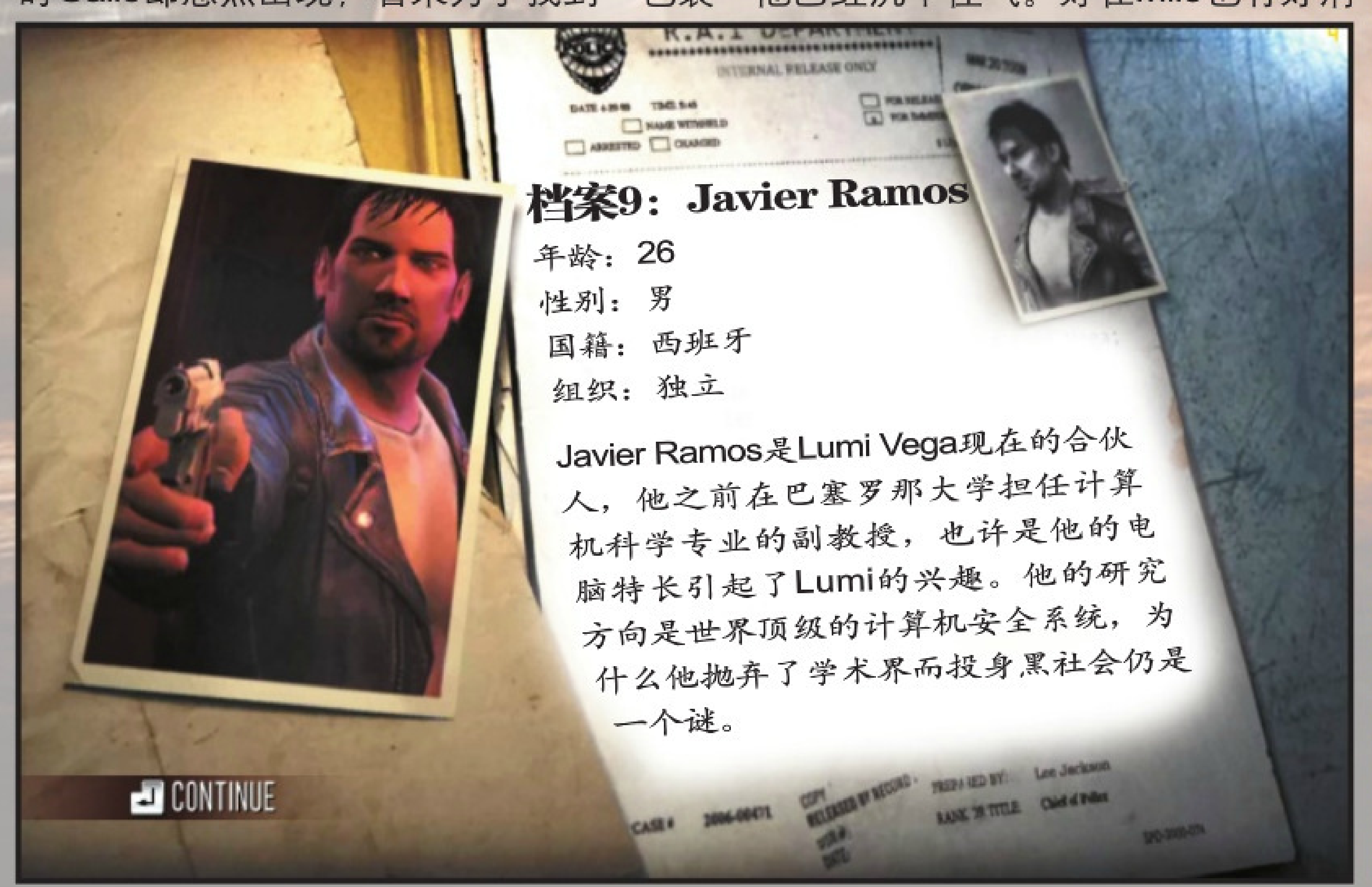
回到车队的聚集处，Miguel已经迫不及待地冲了出去。紧随他出发，路上不仅不能掉队，还必须替这个没心没肺的家伙料理半途杀出的摩托车枪手。多使用E和C键射击，倒是不难阻击敌人。

回到俱乐部，Che非常好奇，为什么Milo对Felipe如此感兴趣。Che说，原本Felipe和Chulos Canallas算是朋友，但自从他喝醉了酒大闹Party之后就不再是了。Felipe的一个朋友Javier也被扫地出门，因为他试图扯下那个弗拉门戈舞者的裙子。

萨佩提多 ZAPATEADO


舞者以为Milo找不到这里

线索都指向了那位舞者，看来必须去她跳舞的萨佩提多俱乐部（Zapateado Club，Zapateado是一种西班牙舞蹈，和踢踏舞类似，被认为是踢踏舞的前身）走一趟了。台上，Lumi正在热舞，对Milo的来访她非常吃惊，即使来到后台，她也拒绝回答任何问题，对Felipe的下落矢口不言。最后在Javier的帮助下，从后门逃走了。Milo唯有望着他们的背影哀叹，此时Gallo却忽然出现，看来为了找到“包裹”他已经沉不住气。好在Milo也有好消息给他，Chulos Canallas和Los Lantos的老大都想利用Milo做事，这正是重新找到Felipe的机会（现在地图上同时显示两个任务，可任选一个进行，先后对剧情没有影响）。




她还是想摆脱Milo

容忍和出击 STAND AND DELIVER

在赌场，Paulo看似悠闲地把玩着他的“忠诚度测试员”，Milo似乎已经取得了他的信任，他甚至告诉Milo有两件事让他极度失望，先是这测谎仪坏了，然后就是为Felipe烦恼。不过今天找Milo来和这些事无关，有个情报贩子（Broker）手中握有Paulo感兴趣的信息，却想卖出双倍价钱，Paulo火冒三丈，决定不花一分钱就搞到手。


这些保镖要早点处理掉-


干掉最后的枪手

出发，向地图上标志的地点贝尔港（Port Vell）开去。半路上，系统会提示Broker的豪华轿车就在周围转悠。接近地图上的红点，会发现豪华轿车被两车保镖护卫着。追上去用瞄准射杀将保镖全部干掉，接着豪华车里会出现3名枪手，同样方法干掉枪手，用空中飞人跳进车内，充当司机，挟持Broker并把轿车开回Broker的豪宅（Mansion）。路上的战斗不难，唯一的问题是速战速决，如果等豪华车开回豪宅还未抢车成功，则任务自动失败。在豪宅一下车就

遭到一股枪手的伏击，小心地干掉全部敌人，等Paulo抵达。

追击救护车 Ambulance Chaser

审问过后Paulo志得意满，让Milo驾车将他送回赌场。路上他十分得意，甚至对Broker招供得太快感到失望。谁知刚到家就接到电话，警察突袭了豪宅，抢走了刚刚被他审问的Broker，将他塞在一辆救护车里，送去诊所（Clinic）。狂怒不已的Paulo命令Milo迅速赶回豪宅，在门口恰好碰到警方的救护车开出来。为了留活口，不能直接轰掉这辆车（破坏救护车将降低Broker的生命值，他的血条显示在屏幕上方），只能紧随其后，依次打爆它的4个轮胎，让它翻车。遍体鳞伤的Broker交给Milo一个跟踪装置，并说这就是大家一直想要的东西。他说以后有机会可以和Milo做交易，Milo则放了他一条生路。


一个个打爆轮胎

大麻烦 The Big Distraction

Paulo虽然对Broker逃走感到不快，但他对Milo的信任还是加深了，特别是现在有个用得着Milo的地方：警察抓走了Paulo的几个手下，正在转往新的关押地点，Paulo已经派人在警车的必经之路上设伏，他需要Milo前去确保一切都能按计划进行。

没想到一出门，Paulo就接到报告，埋伏已经失败了。立刻驱车赶往埋伏地点（Ambush Point），正赶上警察的车队。在这里用拼车挤撞警察的车队，撞散车队的序列之后，跟上最前方的囚车，空中飞人之后抢到车子。此时触发了警方的3星通缉，没有别的办法，利用囚车把紧随的几辆警车撞翻后找大路利用超级加速脱出通缉范围，开回Paulo的安全地点（路上追击的警车特别多，建议你开往郊区或中途钻入地下隧道内，对你拼车和避免中途警车的增援都有很大帮助）。

完成这个任务后，Paulo感到Milo最近真是太招摇了，需要消失一段时间，正好可以去接Chulos Canallas的那条任务线。


不要与警车缠斗，早点抢到囚车

开到郊区甩开警车

米格尔的烦恼 Miguel's Sting

Chulos Canallas的老大Stavo对他的弟弟又爱又恨，生怕他又捅了什么篓子，于是把Milo请来，好好照顾他的“Miggy”。正好Miguel策划了一次袭击，Stavo让Milo看紧点他。

出门上车，跟紧Chulos的车队前往抢劫现场——罗马尼亚人的仓库。抵达目的地后是一场枪战，不用管别的属下，首先确保Miguel的安全（因为这厮冲得很猛）。一路杀进仓库深处，抢到一卡车的货物。现在要返回Chulos的老巢，屏幕上会出现卡车的血条，要在卡车被打爆前开回目的地。这里的难度是路上有大量罗马尼亚人的汽车攻击卡车，甚至有人从车内用重武器攻击，而卡车极度不灵活，玩拼车有些难度。建议你通过拼车干掉第一拨追兵，然后迅速开回老巢，不能怠慢（你可以完成此任务前多完成几个提升车辆性能的支线任务，路上会简单一些）。

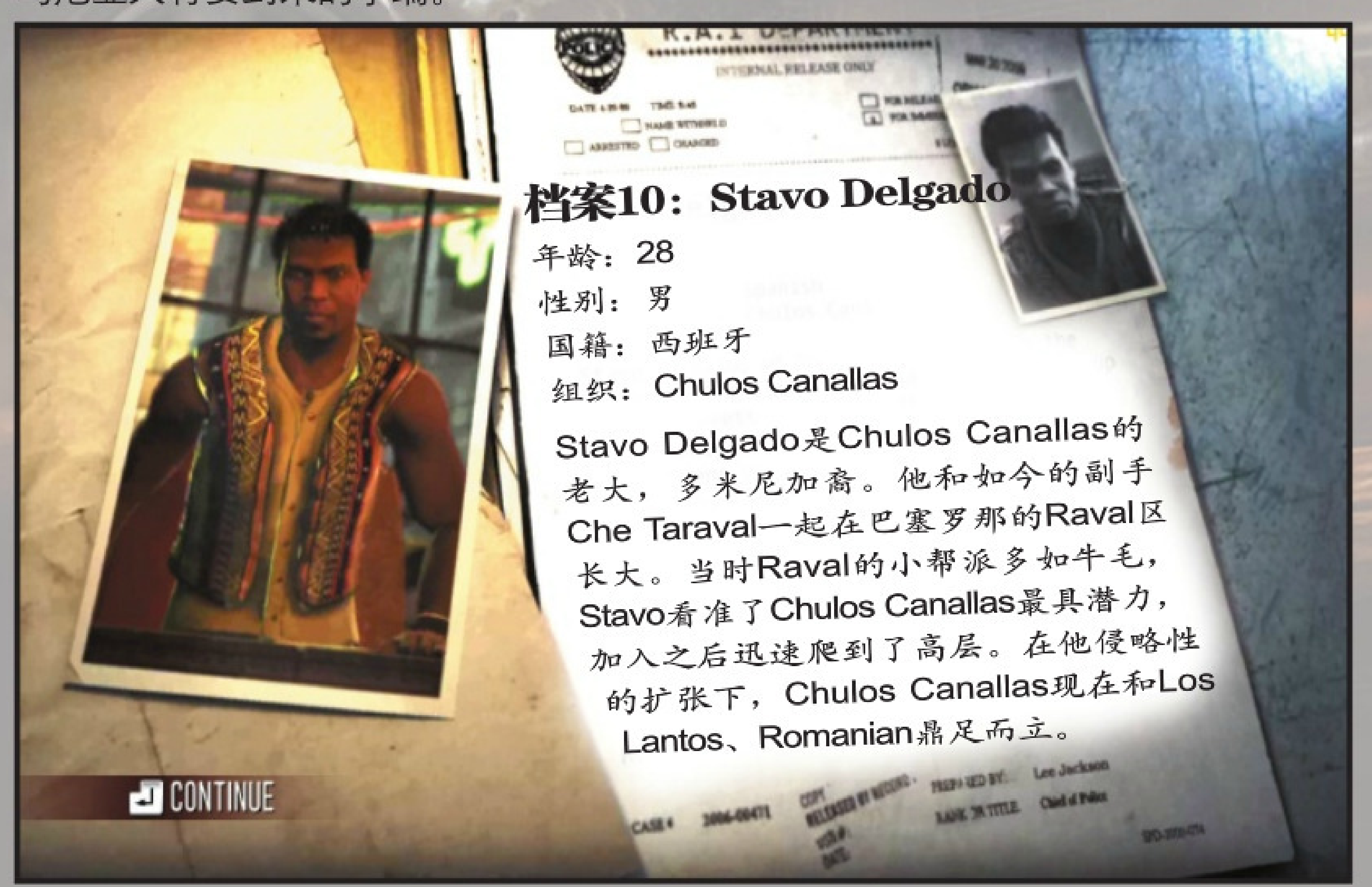
此行Miggy虽然被Milo囫囵带了回来，但也捅了个好大的马蜂窝，Milo趁机向Stavo表示，或许自己能平息他们和罗马尼亚人将要到来的争端。



跟着Miguel走


卡车开回去需要点运气

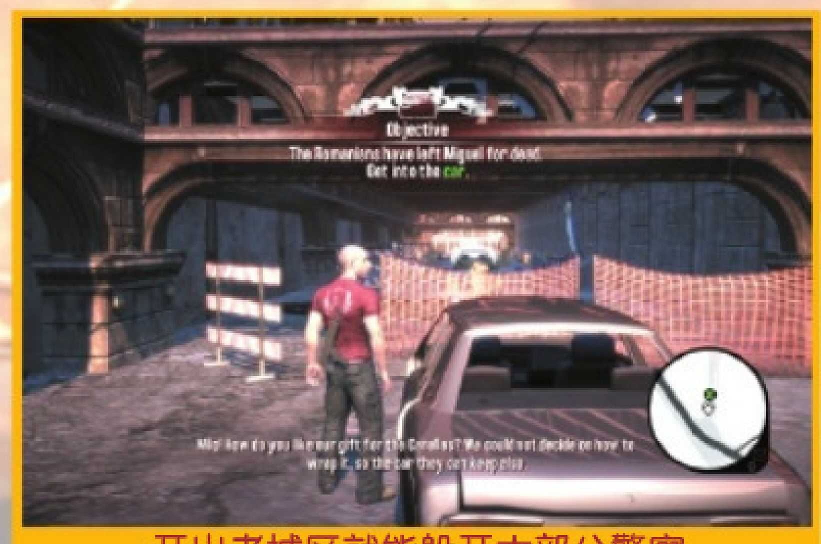
老大对弟弟的举动很生气



交通规则 Green Cross Code

“列个清单，然后从我这里拿东西，好像在自己家一样？”被抢了之后，罗马尼亚人很生气。Milo告诉Sorin，他只是个司机，作用很有限。Sorin表示可以原谅他的行为，条件是把一样小“礼物”送到Chulos帮派去。

驾车前往老城区的大教堂找到昏迷的Miguel，原来Sorin抓住Miguel教训一顿之后，将他全身捆满了炸弹，塞进了一辆偷来的车里。现在驾车将Miggy送回老家，因为警察正在老城附近搜索，因此选择路线时尽量离游动的警车远一点（避免小地图上的蓝点变红），通过小巷迅速穿出圣家教堂附近的老城区，脱离警察包围。车到半途，Miguel醒了，他说他知道有个人可以拆弹，但路上必须听他指挥。此时车子不用开太快，注意按照Miguel的“交通规则”及时转弯，开回老巢即可（路上仍旧会碰到警察巡逻，可以停车等警察过去。炸弹是用Miguel的惊恐度引爆的，只要离警察远一点并听从指挥走在正确的路线上，就不会引爆）。完成任务后，Milo在Chulos Canallas的地位也提升了。



开出老城区就能躲开大部分警察


照Miguel的吩咐去做

人间蒸发 Letting off Steam

Sorin的老大Radu有件事请Milo去一趟，并威胁他说，为罗马尼亚黑帮做事可以免遭Chulos Canallas的报复。原来，罗马尼亚人有个“合作伙伴”很有钱，但就是不交保护费，这可得给他们点颜色看看。

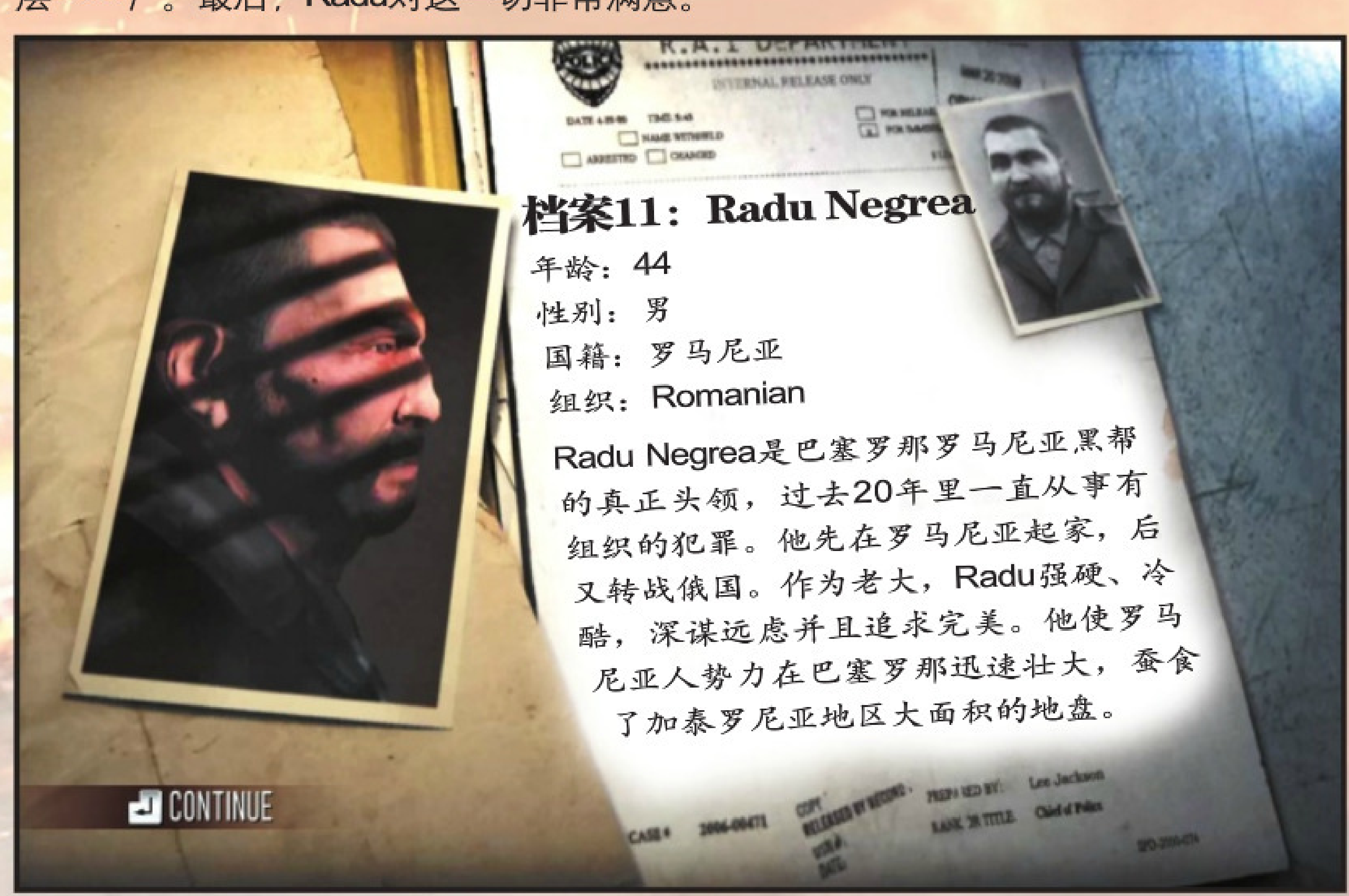
出门找辆车，Sorin说，他们的“合作伙伴”开了家报纸，叫做《时代报》（Contemporani），现在满街都是他们的广告和海报，你需要做的就是把它们统统毁掉。打开PDA可以看到广告牌、报刊亭的位置，开车将它们一一撞毁即可（注意：只有大型广告在图上被标出，开车到街上，只要看到升起黄色光柱的地方都可以撞过去）。你并不需要将所有广告毁掉，毁到一定程度时，《时代报》会派出一个反攻小组，由汽车和摩托车组成，耐心和他们在街上周旋，用子弹时间一一将他们消灭。

干掉敌人后，最后还需要毁掉《时代报》的运输车（Contemporani Van），切断他们的发行渠道。跟上地图上那些黄色的面包车，它们一般会在拉西乌达德拉公园（Parc De La Ciutadella）附近绕圈，这里不建议从后面追赶，建议你迎头赶上，用子弹时间消灭它们。解决两辆后又出现两辆新的运输车。干掉其中一辆，然后用空中飞人控制另外一辆车，开着它找到《时代报》编辑部，从街上加速，直接冲进一楼，撞飞编辑部和主编室，从大楼另一侧穿出（还好“大软”编辑部在5层……）。最后，Radu对这一切非常满意。



你并不需要按照PDA的路线进行破坏


抢车还颇有些难度



命运之选 Pick of Destiny

罗马尼亚人和Chulos Canallas不仅因为Miguel闹翻，还在互相抢夺生意。眼下，他们就在东北部一座废弃的斗牛场里打了起来——得到这个消息还多亏了Broker的跟踪装置。

来到现场，发现他们正在争夺一个装文件的圆筒（Document Tube），这里所有人都与你为敌，所以要不分青红皂白，把现场的人都干掉。来到绿色光柱的任务结束点触发过场动画：Sorin带了一帮人来收拾残局，并且封住了斗牛场出口。Sorin拣走了文件，满以为可以就此离开，但Milo怎能让这样的事发生？动画结束后，Sorin的车队冲进来，一辆



这里可以不必干掉所有人，快速冲到中间的任务触发点即可

车会停到Milo正前方，干掉下车的枪手，然后驾驶这辆车沿着斜坡开到斗牛场高处，Sorin的车队正在这里绕圈，用子弹时间锁定打掉几辆汽车，会激怒Sorin。他说你杀了我好多兄弟，不杀掉就没法向老大交待了。此时系统提示，Sorin的人马正在清理出口，还有5分钟就可以把碎石挪开。屏幕上开始5分钟倒数，先用子弹时间打爆Sorin之外的所有车辆，为了不毁掉文件只


这些喽罗好对付

能利用拼车不断地撞击Sorin的座驾，直到它失控发生车祸。Sorin死了，但Chulos Canallas的二当家Che突然出现，抢了文件扬长而去。

夺回文件 Recover the Documents

开始后立即骑上身边的摩托车，必须紧紧跟随Che，否则很容易任务失败。不过刚开始Che只是在马路上兜圈子，要追上他不算太难。跟踪一会之后，感觉无法脱身的Che一头扎进地铁里，紧随他进入地铁，有很多帮派分子在这里接应他。此时不必担心跟丢，耐心干掉所有敌人，追到月台，Che骑着摩托直接钻进了地铁隧道，骑车紧随即可，路上快速解决那些不时前来骚扰的枪手。


开始跟紧，很容易跟丢


地铁站里耐心一点，敌人很多

当Che到达下一个车站时，又有大批援兵到来，逐个消灭他的手下，再追至月台，Che竟然劫持了一列地铁疾驰而去。现在到了任务中最难的部分，首先冲下月台，抢到一辆摩托车冲下月台，追上去。地铁由4节车厢组成，Che在驾驶室中亲自驾驶，他的喽罗们聚集在后面的3节车厢里，只要Milo接近就疯狂射击，半路上还不时有援兵开车追来。利用超级加速追上这列地铁，当你将要超过最后一节车厢时，系统提示你需要打断车厢之间的挂钩。有两个办法：一是骑行在空车道上，当与挂钩平行时进入子弹时间，瞄准挂钩附近的提示圆环开枪（你必须向左尽量远离车厢，否则因为视角的原因可能无法瞄准，期间还要小心汇车时迎面而来的列车将你撞飞）；二是骑到列车右侧的狭窄空间，接近挂钩时根据屏幕的提示连续射击。用这样的办法连续卸掉3节车厢，每卸掉一节列车的速度都会提升，所以要尽量让自己处在集中力满格状

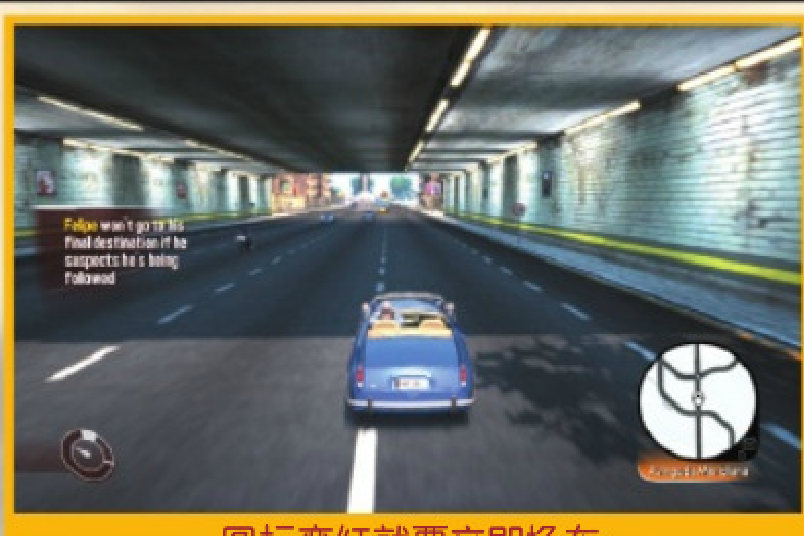

回头望月

态。现在只有Che的驾驶室还在飞驰，运用超级加速超越这节车厢，一招回头望月将他直接击毙。

这是一个充满纠结的任务，原因是后期的流程难度很大。注意两点：一是追车环节不能有片刻迟疑，稍微落后一点都可能被系统判定任务失败；二是追火车时很难跟上它的速度，骑行时必须极端小心，减少无端的碰撞减速。

跟踪车手 To Follow a Wheelman

从Che那里追回的文件显示，事情似乎和一个叫做Realitat的组织的政治集会有关，Felipe正在为此四处活动，不妨跟踪一下看他扮演着什么角色。上车悄悄跟在Felipe后面，他车顶上的图标颜色标志着他的怀疑度，绿色为正常，黄色表示怀疑，红色高度怀疑。当Felipe发现被跟踪时，就不会驶向目的地。保持一段距离跟踪，尽量不要让图标变红（变红时他会加速逃脱，难于追赶）。另外很重要的是，同一辆车跟踪时间过久也会让他怀疑，多用空中飞人


图标变红就要立即换车

换车就可以及时消除他的警觉。

Felipe最后闪进一座教堂，跟随他进去，发现他和Javier Ramos还有Lumi Vega在一起商量什么事。Milo也想入伙，Lumi却拒绝了他。

击败菲利佩 Defeat Felipe

经历了上次的事，Felipe突然约Milo出去单独见面，意识到这是个陷阱，Milo带上了枪。果不其然，Felipe现在替罗马尼亚人工作，看来只有干掉他了。开始是一场毫无难度的枪战，一路杀到车库，Felipe发动一辆油罐车夺路而逃。立刻跳上另外一辆油罐车追上去，油罐车的手感与之前开卡车差不多，转弯时需要小心，以免跟丢目标。紧随Felipe，用子弹时间或拼车攻击他的油罐车，直到油罐爆炸，此后Felipe的车速会快很多（竟然没和油罐一起被


如果Felipe卡在这里，需要把他的车撞回正路上

炸飞），追上去用子弹时间打爆油箱，彻底了解这个混蛋。Milo来到“车祸”现场，在Felipe身旁找到一把不寻常的匕首。

拜访盖洛 Visiting Gallo

接到邮件，去Carrer de la Marina的公园找Gallo汇报。Milo说这两天会有大事发生，Realitat的政治集会上肯定


Gallo说他要继续隐藏下去

有激进分子捣乱，但他们肯定不是唯一来搅局的人。Gallo让Milo继续潜伏，静观其变。这时，恰好Lumi请Milo去一趟萨佩提多俱乐部。

力量的平衡
The Balance of Power

Lumi怒气冲冲地来见Milo，认为他做的一切给自己和Javier带来了大麻烦。但Milo认为，真正的麻烦是


匕首说服了Lumi

Felipe。他给Lumi看那把华丽的匕首，如果Felipe达到了自己的目的，这把匕首也许就会插在Lumi的背上。现在的问题是，和每个帮派都交情不浅的Felipe死了，那3个帮派肯定要来找麻烦。Milo保证，只要能让这3个帮派互相打起来，这不是个问题（地图上同时出现3个任务，可任选一个进行）。

力量的平衡：卖方市场
The Balance of Power: Seller's Market

Chulos Canallas新近开张了一处黑车交易市场，这可顶了Paulo的生意，好在这个市场并没有什么防备。首先，你必须开一辆Los Lantos的汽车前去，这一点很重要，否则无法挑起事端。驾


只需要打爆所有油桶

车开往市场，不必将这里的匪徒清场，只需迅速打爆所有的油桶并引爆汽车。立刻乘车返回，路上会有大批追兵，不需恋战，驾车一路返回赌场。

力量的平衡：无从保护
The Balance of Power: No Protection

Stavo对罗马尼亚人的不满由来已久，立即突袭他们的仓库，给他们一点教训。同样，乘一辆Chulos Canallas的汽车前往，在地下停车场用油桶引爆所有的货物，原路返回。


共有4组货物

力量的平衡：抢车大赛
The Balance of Power: Hold 'em

罗马尼亚人要对付的是Los Lantos。Paulo的赌场最近组织了一场扑克大赛，每天涌进一群有钱人在那里一掷千金，而赌场外的停车场里满眼都是好车（怪不得罗马尼亚人每次提供的“工作用车”如此的烂）。前往赌场，偷得一辆车后迅速开走，交给Radu守



抢到一辆，开着就跑

候在外的手下。前两次偷窃得手有2分钟限时，最后一次则需直接将车开回Radu的老巢。路上有大批追赶者，反正罗马尼亚人好坏不嫌，路上你可以放心和Paulo的手下拼车。

算米洛一个
Milo's In

Milo在城东废弃的教堂找到了Lumi和Javier，现在他被接纳了。为了在集会上找到那个“包裹”，他们策划了一个方案，但目前的要事是让三大黑帮


Milo入伙了

彻底搅在一起（地图上同时出现3个任务，可任选一个进行）。

力量的平衡：夺回大车
The Balance of Power: Carrier Rescue

罗马尼亚人抢走了Paulo的一辆运输车，Paulo需要把它夺回来。这是个很无聊也很难的任务：首先随便找辆车开到城东，找到Los Lantos的“工作用车”，再开到附近的工地。最好消灭所有敌人再去抢夺运输车，否则会造成车辆损坏。抢到车后必须一路开回赌场，路上堵截的敌人极多，必须熟练地“拼”掉敌人。

力量的平衡：保持运转
The Balance of Power: Keep It Moving

Stavo想对付Los Lantos，这是Che死前的一笔买卖。跳上一辆Chulos的摩托车，开到码头（Marina）。和上个任

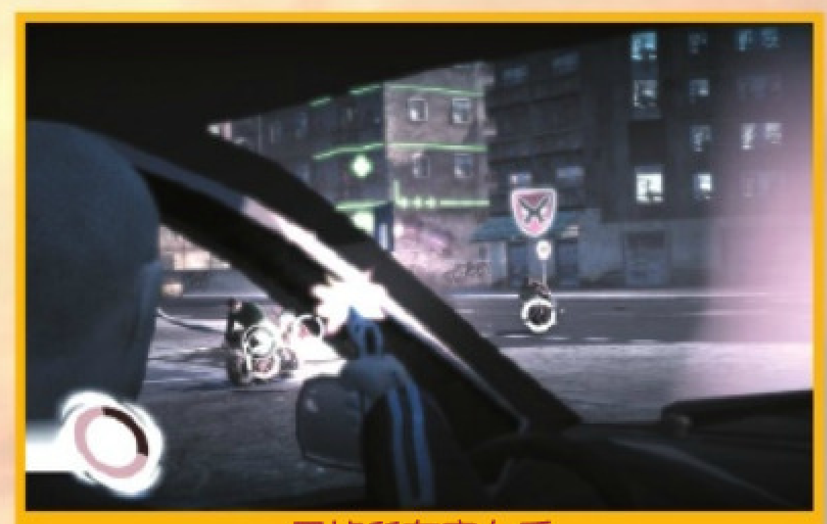


开走一路狂奔即可

务差不多，清理部分敌人后，抢了车就开会Stavo的老巢。

力量的平衡：街头骚乱
The Balance of Power: Street Race Riot

Radu需要Chulos付出代价！他们的街头车赛别想搞下去了！开一辆罗马尼亚人的破车，前往街头车赛的比赛


干掉所有赛车手

地，用子弹时间干掉所有的参赛车手（地图上显示绿色），返回Radu的俱乐部。这一次回程没有车辆要求，你可以选个重型车，对付一路上的追兵。

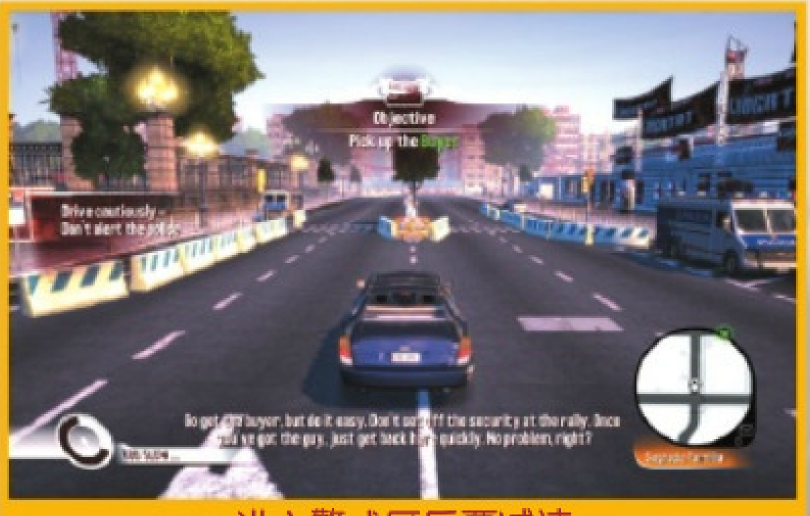
力量的平衡：兰托斯之战
The Balance of Power: Lantos Battle

现在地图上又出现3个任务，分别要你干掉3个帮派的头目，可任选一个进行，该帮派将不会在后面的流程中出


Paulo的末日

现，但对游戏结局没有影响。这里选择从兰托斯之战开始（选择其他帮派战过程大同小异）。Paulo终于听说了

Milo吃里扒外，要他回到赌场见面。赶回赌场附近时，Paulo已经设置了路障和大批帮众要将Milo打死。这里不必清场，一番血战后冲到停车场，刚好看到Paulo落荒而逃。骑上旁边的摩托车追去，不要理会Paulo的喽罗们，盯紧了Paulo的那辆车，冲到他车前方打爆发动机即可。


进入警戒区后要减速


冲破警车，和Lumi汇合


可耻的伏击


Javier不幸身亡

拯救 THE RESCUE

力量的平衡已经被打破，Lumi打电话求助，她和Javier被困在了教堂里。立刻赶往教堂，到门口发现罗马尼


没时间清场，冲进教堂


加速冲出去

亚人已经包围了这里，Lumi的血条出现在屏幕上方，必须在她被打死前进入教堂内。建议打死几个敌人之后就往里冲，距离太远的敌人不会追过来，冲进去之后，帮助Lumi打死教堂内部的敌人，随后Radu出现了（如果上一任务选择对付别的黑帮，出场人物也会不同）。这里没有技巧，把Radu和他的手下尽数打死，然后跳上门口的货车。径直加速通过塌落的屋顶冲出教堂。

搞定这件事 GETTING THE JOB DONE

耽搁了半天，集会已经开始了，果然有一位买家出现在那里。立刻驱车赶往圣家大教堂（Sagrada Familia），路上Javier发现，一辆汽车正赶往教堂把买家接走。把Lumi和Javier放在教堂附近后，立刻驱车赶去寻找买家的车（教堂周围戒严，无法进入会场，不要开车硬闯）。半路追上后，用空中飞人夺车，再原路开回教堂。

现在，Milo扮成司机，成功进入集会现场接上了买家，并把他买来的“包裹”抢到手。得手后沿着前方的路专转弯，开出戒严区域。Javier让Milo过去与他们汇合，不过半路上突然杀出了大批警察，情况紧急，追上Javier的货车后，利用空中飞人跳进车内。Javier在地图上标出了一个新的地点，要Milo引诱警察过去给他们一个“惊喜”。驱车赶到指定地点，原来这里埋伏了大量的汽车炸弹，尽量把警车引到路边停放的车跟前，可以顺便炸掉几辆。接着朝城郊的大路逃去，加足马力，直到警方取消3星的通缉。

Milo最后驾车赶往停车场，本以为一切顺利，谁知Stavo埋伏在这里，抢走了他们的“包裹”。一阵虚惊之后，立刻驱车追赶。由于黑帮直接开走了Lumi的货车，一路上倒是不难跟紧，但Javier让Milo不要攻击，以免他们的“包裹”被毁，直到他们想出对付敌人的办法。这是一场很长的追击，从城东一直追到城西，最后Lumi发来指示，让Milo开往国家博物馆（Museum Nacional），此时不必管那辆货车，因为它会掉头一路跟来。

抵达目的地后是一场混战，Lumi虽然抢回了文件，但Javier为了保护她不幸身亡，悲伤之下，Lumi想单独待上几天，整理心情。

除掉盖洛 GET GALLO

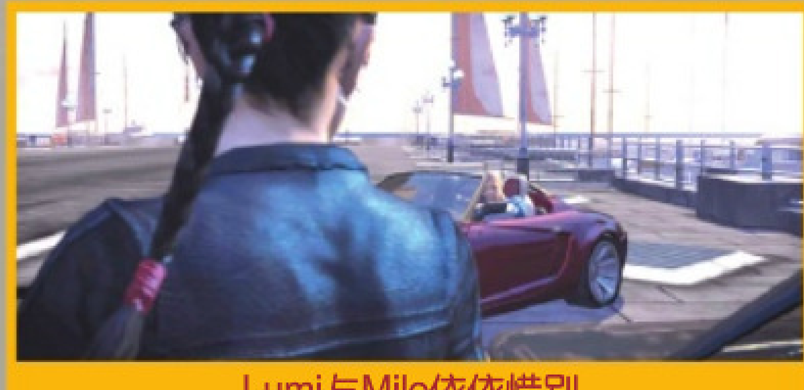
几天之后，Milo和Lumi约好一同去见新的买家，驱车前往圣和平医院（Hospital de Sant Pau），发现买家正是他的联络人Gallo。Gallo说，世界上买家很多，现在他为了钱宁肯不做特工了。在一片混乱中，Gallo抢走了“包裹”，驾车逃走。


跟踪是主要的，千万别跟丢

现在紧随Gallo，这是一场超长的追逐战，要从城北一直追到海边。路上你无法攻击Gallo的汽车，因为多数时候他开得飞快，你需要对付路上不断涌出的Gallo的同伙，同时还要躲避天上直升机的榴弹攻击。追到海边后，Gallo跳上游艇逃走。从哥伦布纪念碑那里左转，瞄准海边的斜坡加速冲过去，飞出的汽车砸中游艇，引起大爆炸，而Milo早已飞出汽车，安然无恙。


冲进游艇

如诗如画的海边，Milo和Lumi依依惜别，他接到了新的任务，那又是另一个故事了……


Lumi与Milo依依惜别



在《致命车神》中，随着主线剧情的进行，支线任务也会随之慢慢开启（主线任务结束时会提示目前已开放的支线任务和区域）。这些支线任务乍看之下和主线没有关系，但其实每个支线的关卡过关后都能提升主角的能力或是提供额外的帮助。如提升汽车的性能、攻击力、生命值等。主角提升能力之后，主线任务的进行将更为顺畅，这些能力的提升到了游戏后期分外有用。游戏中的支线任务共分成7种，各15关（完成最初的同类任务解锁后期任务），每种任务分别对应不同的能力提升及车库、武器隐藏点的解锁。除了少数支线任务会提供车辆以外，玩家都需要事先准备好车辆才能进行，如何挑选车辆也决定了玩家是否能顺利地完成任务。



查看能力提升情况

定制服务 MADE TO ORDER

最先解锁的支线任务，接任务时需自备车辆。任务流程就是按照系统指示在一定的时限内快速抢车（红点），最后把车辆送达指定地点（绿点），按照耗时的多少系统给出评价。由于车辆自备，建议去路上抢一辆跑车参与比赛，可以缩短追赶时间。完成此任务以后可解锁任务接取点的车库（共15个），被警察追捕时可以躲进车库快速脱离追缉状态。



只有达到一定评价才能解锁相应内容

出租车 TAXI

玩家需要在限时内驾驶出租车把乘客送到指定地点，按照耗时的多少系统给出评价。游戏中没有自动标示路线功能，按照小地图上目的地的大概方向开去往往需要绕路。所以最好在路上多查看PDA，规划出一条最速路线，才能最有效率地完成成任务并获得不错的评价。完成此任务以后可解锁任务接取点的车站（共15个）和武器点，今后可以在PDA上选取这些车站，直接瞬移到此。



出租车站间的瞬移很有用

横冲直撞 RAMPAGE

在指定时间内尽量摧毁巴塞罗那街头所有可撞毁的一切（需自备车辆），撞毁物品可获得金钱奖励，只要损毁金额达到指定数目就算完成任务。由于损毁路上的车辆最值钱，所以你选择的参赛车辆最重要的属性就是破坏力，建议使用轻型货车参与任务，速度不算太慢又很经撞。此外，每个任务都有指定需要撞毁的目标（如长椅、信号灯或遮阳伞），撞毁一个指定目标可增加一倍的分数累计倍数，最高为8倍（你最好任务开始时能迅速积累到8倍，这是得高



这一关的倍数物品是信号灯

分的关键）。完成此任务后可提升车辆的攻击力。

大逃亡 FUGITIVE

这个任务的目的是逃命，指定时间内在警车追击下跑到指定地点即可过关。这个模式里你可以随意攻击敌人，



跑得不够快啊！

但一般来说警察不会用拼车攻击你，所以为了S级评价最好选辆跑车，甩开警车快速抵达安全屋为妙。完成此任务可以增加车辆的生命值，变得更耐撞。

街头对决 STREET SHOWDOWNS

听起来名字很响亮的街头赛车任务，根据比赛的名次确定任务评价。每场街头对决都会提供不同的指定车辆，性能一般，但好在比赛中可以拼车或打爆对手的轮胎让他们减速（无


如果你是路痴最好先跟在第一名后头

法摧毁对手的赛车，同时对手也会攻击你）。起跑倒数时，抓准GO字样出现的时机冲出，可以避免混战。途中必须经过每一个检查点（浅蓝色），错过一个的话就无法激活下一个，因此这个任务的关键其实是认路，在领跑时尤其要记得下个路口该怎么办。完成此任务可以提高车辆的马力和操控性。

烫手山芋 HOT POTATO

这是一个所谓的快递任务，要求玩家开车到指定的地点取货，再跑到另一个地方丢下，成功送达的包裹越多，分数就越高（S级是4个包裹，需自备车辆）。任务中留给玩家取、送包裹的时间非常少，挑战性很高，因此进入任务前一定要选择够快够灵活的车辆。完成此任务后可以解开地图上的武器点（Weapon Cache，共50个），可以在这里找到各种武器。


快递任务中的时间非常紧

契约杀手 CONTRACTS

要求玩家摧毁城市里指定的车辆。由于出现的所有车辆都是防弹的，所以这个模式下无法使用开车射击功能，只能用拼车攻击把敌车撞烂。这个任务中玩家选择的车辆的速度很关键，倒不用太担心车辆的耐久度。完成此任务可增加主角的集中力，延长使用超级加速特技的时间。



只要你能追上，敌车并不太经撞

巴塞罗那名胜位置

收集要素


有些景观只能远看

游戏中的收集共有3种，分别是逛遍全城、寻找飞跃点和收集铜狮子，打开PDA按F2键可以查看已收集的数目。

1.逛遍全城（共29个区域）

由于没有城郊的偏僻地点，正常情况下，游戏进行主线和支线任务时就能走遍这29个地点，在此不再赘述。



2.飞跃点（共50个）

城市地图内共有50个自然形成的斜坡，加足马力冲上斜坡就能飞出很远（有飞车特写），当你到达一定的速度和飞车距离时系统会认可你飞跃了其中的一个地点（飞车地点的位置如图）。飞跃点的设计似乎不够严谨，很多地点重复飞跃时会算做一次新的飞跃。


很多飞跃点在街心或立交桥附近


偏僻郊区的铜狮子

3.铜狮子（共100个）

城市地图内共隐藏有100个闪光的铜狮子，汽车加速将其撞碎，就算做1个收集。大多数铜狮子隐藏在街心花园和城市广场附近，非常显眼。还有一些狮子分布在小巷和城郊的建筑工地附近，需要仔细查找（具体的位置如图）。另外，部分铜狮子只能驾驶摩托车取得（如城堡公园标志建筑喷泉上隐藏的那只）。

巴塞罗那揽胜

——游戏和现实中的城市景观之对比

《致命车神》抛弃了那些人们已经过于熟悉的美国城市，将开放性的场景选在了西班牙加泰罗尼亚大区的首府，也是西班牙的第二大城市巴塞罗那。美妙的异国风情不仅让美国玩家大开眼界，也让中国玩家有机会走近这个伊比利亚半岛的明珠。

巴塞罗那位于伊比利亚半岛东北部，面临地中海。城市主体建于科尔赛罗拉山（Collserola）的一块高地上，这里气候宜人、风光旖旎、古迹遍布，是西班牙最著名的旅游胜地。对体育迷来说，巴塞罗那是1992年奥运会的举


谁能找到这座街心雕塑现实中的位置？

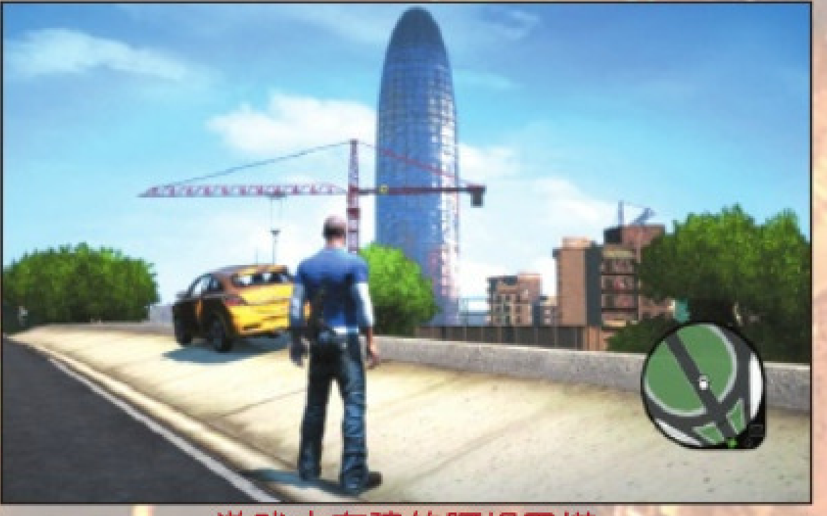
50个城市跳跃点

办地，或是刚刚夺得欧冠联赛冠军的巴塞罗那足球俱乐部。实际上巴塞罗那更是一座文化古城，市区内哥特式、文艺复兴式、巴洛克式建筑和现代化楼群交相辉映，也绝不缺乏浪漫主义的作品。天才的西班牙建筑师安东尼·高迪（Antoni Gaudi，1852年生于塔拉戈纳，以建筑风格的“怪异”著称，有6件作品已经成功申报为世界文化遗产。1926年6月10日，在巴塞罗那有轨电车通车典礼上被电车撞倒，意外去世）在这个城市里留下了大量的作品，如像路标一样直指云天的神圣家族教堂、古埃尔宫以及坐落在感恩大道92号的著名的米拉公寓。由于成本所限，许多巴塞罗那的著名景观未能出现在游戏中，即使是出现在游戏中的景点，其在地图上的位置也与真实中相去甚远。于是就有了这一篇《巴塞罗那揽胜》，那些对美丽的西班牙怀有浓厚兴趣的玩家，完全可以凭借这个微型旅游指南，在游戏中来一次悠闲的自驾一日游。

1.阿格巴塔（Torre Agbar）

无论在游戏还是现实里，驱车经过城东的梅利迪安娜大道（Avinguda Meridiana）时都可以看到这座极富现代感的大厦。阿格巴塔由法国建筑师Jean Nouvel设计，灵感来自于城市附近有名的蒙塞拉特圣山

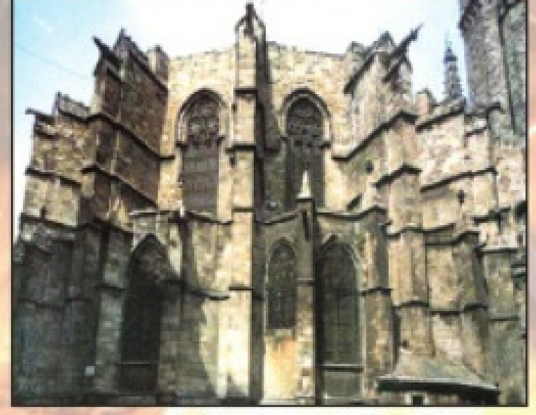

现实中的阿格巴塔楼夜景


游戏中在建的阿格巴塔

（Montserrat），它由两个在顶端冠上玻璃与钢铁的非同心椭圆型圆柱体组成，内部没有柱子，通高144.4米，地上部分有34层。白天，阳光透过4500片玻璃窗将大厦通体照亮，最大限度地节约了能源；入夜，玻璃窗的LED灯光，使得整座大厦点缀上了奇异的灯光，极富现代感。大厦于2005年正式启用，已经成为巴塞罗那的新地标（游戏中显示正在建设中）。

2.巴塞罗那大教堂（Catedral de Barcelona）

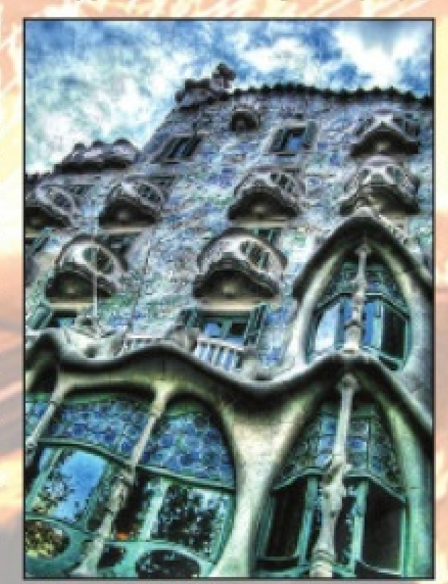
在游戏地图中标为“Catedral de la Seu”，这座宏伟的教堂位于巴塞罗那的老城区，主体部分建于13～15世纪，正立面直到19世纪末才在一位银行家的资助下建成，因此教堂的各部分呈现出不同的建筑风格。教堂主体以哥特式风格为主，细长的线条是主要特色，圆顶和内部结构则显示出新哥特风格。大教堂回廊的各个祈祷室中供奉着各手工业行会的保护神，而埃乌拉利娅圣女墓穴（她被作为“巴塞罗那保护女神”崇拜）也是观光客必然到访的景观。教堂穹顶边设有电梯，可以上到教堂顶端饱览巴塞罗那老城的风光。游戏中的忠实复原了大教堂及其周边区域的景色，连大教堂前不久进行的全面整修都有所反映，唯一的遗憾是无法进入其中细探究竟。


大教堂历尽沧桑


游戏中的大教堂正在整修

3.巴特罗公寓（Casa Batllo）

巴特罗公寓坐落于巴塞罗那著名的不协调街区中（Illa de la Discordia），在这个街区内有3座巴塞罗那最著名的现代主义建筑，且集中建于1898～1906年的9年间，它们以原主人的姓氏


怪石嶙峋的巴特罗公寓



命名，分别是巴特罗公寓、阿马耶公寓（Casa Amatller）以及莫雷拉公寓（Casa Lleo Morera）。其中巴特罗公寓是天才设计师高迪的作品。这座建筑

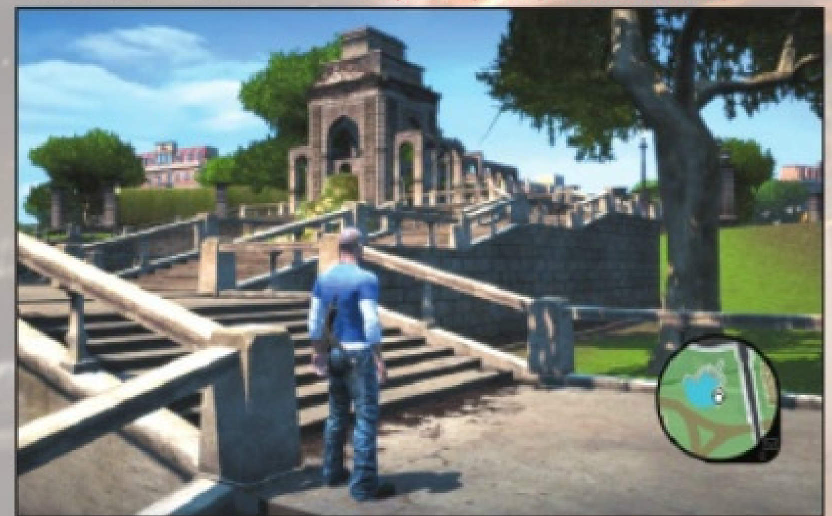

原样复原的巴特罗公寓与阿马耶公寓

虽没有米拉公寓有名，但外表缀满了蓝色色调的西班牙瓷砖，露台设计像骷髅头，柱子像一根根骨头，屋顶则像满布鳞片的鱼背，浑然是高迪固有的风格。在游戏中的感恩大道（Passeig de Gracia），巴特罗公寓和阿马耶公寓比邻而建，与现实中的模样别无二致，你很容易从满街类似的房子里将它们分辨出来，只是原本也应建在附近的莫雷拉公寓不知所终。

4.城堡公园（Parc de la Ciutadella）

城堡公园因公园内的古城堡而得名。1714年，西班牙国王菲利佩五世（Felipe V）建造了这座城堡，1869年城堡被摧毁，只留下一个祭坛和一座军火库。巴洛克风格的军火库现在是加泰罗尼亚议会厅，1888年曾作为万国博


城堡公园标志性的喷泉


喷泉塑造得不太写实啊……

览会的会场。博览会期间在附近兴建了很多新的景观，其中最有名的高迪的老师何塞·丰特塞雷（Jose Fontsere）用6年时间设计的一座喷泉。喷泉的风格与罗马的许愿池（Trevi Fountain）类似，其中包括许多位艺术家的心血，当时的高迪作为丰特塞雷的助理设计喷泉的石头、柱子等次要装饰。城堡公园在现实中的面积极大，游戏中未能展示它的全貌，只有当中那座城堡显出气势，当然，在公园的一角，游戏制作者还是原样照搬了丰特塞雷设计的喷泉。

5.弗兰萨火车站（Estacio de Franca）

在游戏地图标志的“Estacio de Franca”区域，你很容易找到这里的标志——一座墙体略略发黑的小型建筑，这就是弗兰萨火车站。现实中的弗兰萨火车站外墙是白色的，它是巴塞罗那市内两个主要的火车站之一，建于19世纪，后在1929年在万国博览会期间重建，现在的火车站建筑是古典和现代的结合，两个U字形的巨大候车厅极富现代感。火车站的原意即


古老的弗兰萨火车站


黝黑的弗兰萨火车站

“法国火车站”，因为当年从北方不远的法国开来的火车到此便是终点。一个多世纪之后的今天，弗兰萨火车站仍是巴塞罗那的交通枢纽之一，随着高速铁路的建设，这座火车站的未来将比如今更加繁忙。

6.哥伦布大厦（Edificio Colon）

哥伦布大厦位于巴塞罗那市的主要街道之一——兰布拉大道（La Ramble）的末端，临近海港，与附近的哥伦布纪念碑相望。虽然在今天看来哥伦布大厦平淡无奇，但它在1970年建成时，却是巴塞罗那市真正的第一座高层建筑，一度成为巴塞罗那的地标。这座大楼高110米，共有28层，这座大楼建成后超越了巴塞罗那海港的


并不算好看的哥伦布大厦


游戏中也是鹤立鸡群的一座高楼

观光塔——加乌马一世缆车塔（Torre Jaume I）成为巴塞罗那最高的建筑，直到1992年被奥运村内建起的两座高楼所超越。

7.哥伦布纪念碑（Monument a Colom）

从哥伦布大厦向海港的方向不远，就矗立着高达60米的哥伦布纪念碑。这座纪念碑是为了纪念1492年哥伦布从美洲探险凯旋归来而建的，据说巴塞罗那是第一个听到哥伦布正式宣布发现新大陆和描绘奇异新世界的地方。1888年万国博览会期间，哥伦布纪念碑正式落成。这座巍峨的圆柱形纪念碑全部用

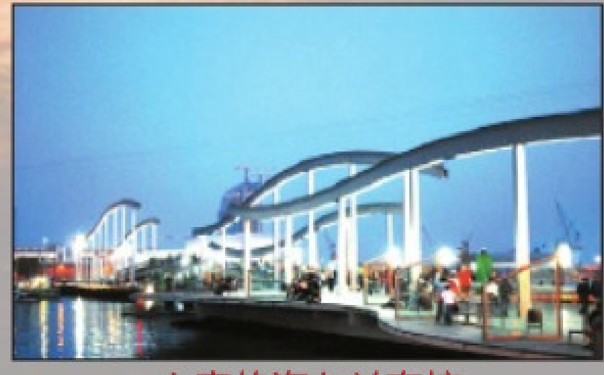

纪念碑顶端的哥伦布铜像，是熔掉几门大炮铸成的


游戏中的纪念碑极为写实

赭红色大理石建成，上有“光荣属于哥伦布”“向哥伦布致敬”两行大字。环绕柱体的中部雕有5个凌空飞舞的女神，底座四周雕有8只巨大的黑狮子，旁有碑文和浮雕记载哥伦布的航海事迹，并立有当时资助他远征的国王和王后的雕塑。圆柱顶端的哥伦布全身立像由蒙锥克城堡前的大炮熔化后铸铁制成，是世界上最大的哥伦布塑像，呈现出哥伦布凝神远望、右臂指向前方新大陆的瞬间。游戏中的哥伦布大厦和哥伦布纪念碑遥相呼应，和它们在现实巴塞罗那的方位完全一致。

8.海上兰布拉（Rambla del Mar）

巴塞罗那码头附近最具标志性的景观之一，它是一座新建木制吊桥，桥身呈波浪起伏的“S”状，桥上立着一段段顶部带曲线的栏杆，远观好像一条条鱼穿行于海中，设计十分


入夜的海上兰布拉

巧妙。游戏中的巴塞罗那码头基本上按照真实制作，你在海上兰布拉旁边可以依次找到Maremàgnum购物中心、欧洲


游戏中的木桥极为显眼

最大的水族馆L'Aquarium等与现实中对应的建筑。

9.皇家广场（Placa Reial）

巴塞罗那城内分布着大大小小的各种广场。皇家广场在现实中紧临兰布拉大道（La Ramble），建于19世纪中叶，环绕广场四周的建筑是在原来圣方济会的基础上改建成的。建筑的结构大体一致，工整对称，在


美丽的皇家广场


喷泉和街灯都现实中相同

其中的某些建筑上还能够看到关于美洲航海和探险的图案。广场中央有以嬉戏的希腊三女神像为主题的喷泉，对喜欢高迪的人来说，广场更值得一看，原因在于广场上的六臂街灯是高迪刚刚取得建筑师资格后的第一件作品，铁头盔的造型已经开始显示出他独特的风格。皇家广场广场上遍布酒吧和餐厅，非常热闹，充满生活气息。在广场周边的街道一带，曾经因纵情享乐、放荡不羁的气氛而著称，据说毕加索的巨作《亚威农少女》，其灵感就来源于这里。

10.纪念碑斗牛场（Placa de Toros Monumental）

游戏中Milo和Sorin经历过一场艰苦的拼车战，他们发生战斗的那座斗牛场在现实里也有原型，它就是大名鼎鼎的纪念碑斗牛场。著名作家余光中写过一篇散文《红与黑——巴塞罗那看斗牛》，其中被他译为“蒙牛莽踏”的斗牛场便是这里。此斗牛场是莫德哈尔艺术风格与拜占庭建筑风格完美结合的产物，全场由砖块建成，能够容纳1.9万名观众。昔时，每年从4月到9月末的，每周都会在此举行让西班牙全国倾倒的斗牛表演。其中，9月末适逢圣母马利亚节时举行的斗牛表演气氛比平时更加热烈。然而，斗牛虽然是西班牙的国家体育，却有越来越多的人认为斗牛十分残酷，不符合现代标准。巴塞罗那市议会


纪念碑斗牛场外景


改建中的斗牛场

经过激烈辩论，已经在2004年立法完全禁止斗牛。据说目前只有这座斗牛场还有斗牛表演。

11.加泰罗尼亚广场（Placa de Catalunya）

加泰罗尼亚广场位于整个巴塞罗那市中心，连接着老城区和扩建区，有数条重要街道（如前文提到的兰布拉大道）交汇于此，面积5万平方米。由于这里大型花坛遍布，环境优美，时常聚集着大量鸽群。广场以喷泉和雕塑著称，有Josep Clara的雕塑《女神》和Pablo Gargallo所作的《城市象征》和《牧


广场的纪念碑和女神雕像

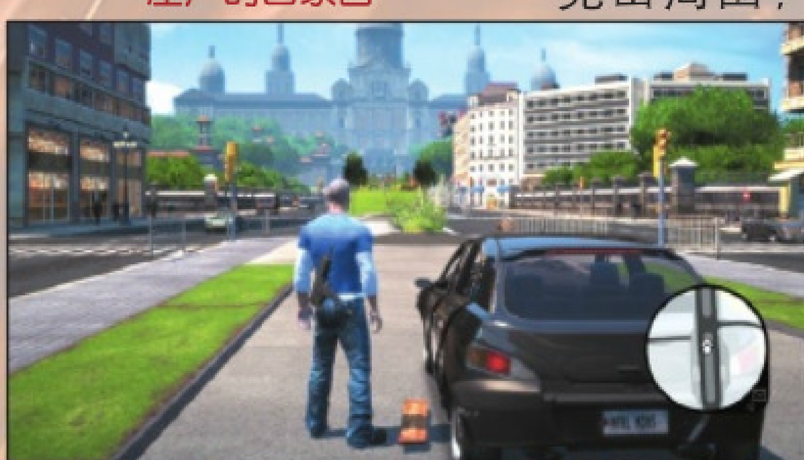

纪念碑上的文字清晰可见

羊人》青铜像。广场的另一端是历史上的加泰罗尼亚管区主席Francesc Macia的纪念碑，这个标志建筑完全照搬现实，在游戏中一眼便能找到。

12.加泰罗尼亚国家艺术博物馆（Museu Nacional d'Art de Catalunya）

此地也称为国家宫（Palau Nacional），国家宫建于1929年万国博览会前，是蒙锥克山（Montjuic）脚下的重要建筑。站在附近不远处的西班牙广场上望向蒙锥克山，首先映入眼帘的就是国家宫的雄伟建筑。晚上，大厦前的“神奇喷泉”（Fuente Magica）随音乐舞动，令人流连。设于国家宫内的加泰罗尼亚国家艺术博物馆是加泰罗尼亚最重要的博物馆之一，收藏着从新罗马时期、哥特时代直到现代的艺术品。特别是11～13世纪的新罗马时期艺术作品，多为比利牛斯山脉教堂中的壁画、雕刻的原作，非常珍贵。游戏地图中的国家宫周围建筑物很少，分辨不出有名的景点。实际上国家宫所在的蒙锥克山周围，


庄严的国家宫


外观和现实中还是很像的

因1929年的万国博览会和1992年的巴塞罗那奥运会兴建了大量文化和体育设施。沿山中小径，可依次游览神奇喷泉、国家宫、西班牙村、米罗基金会、奥林匹克体育场、蒙锥克城堡等名胜。

13.加乌马一世缆车塔（Torre Jaume Ⅰ）

在巴塞罗那码头的中央耸立着加乌马一世缆车塔，在哥伦布大厦建成前，这里是巴塞罗那最高的建筑，高107米，建于1931年，是连接圣塞巴斯蒂安塔（Torre Sant Sebastia）和位于蒙锥克高地的缆车站的中转站。在塔上可以看到浩瀚的地中海、码头景


矗立海边的加乌马一世缆车塔

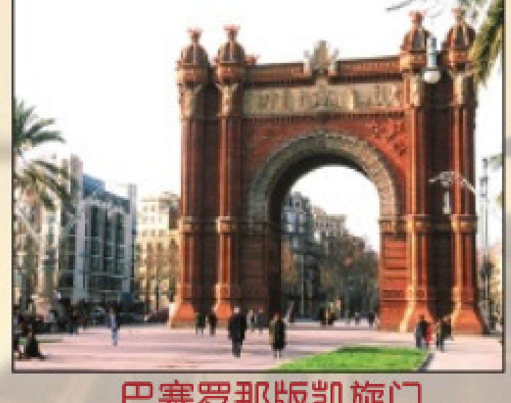

游戏中缆车的终点蒙锥克山

色以及巴塞罗那的主要街道。游戏中这座塔中看不中用，如果能像GTA系列中那样登高望远，那该是多美的享受！

14.凯旋门（Arc de Triomf）

巴塞罗那的凯旋门也是1888年万国博览会期间兴建的，它是一座红砖砌

成的建筑，看似与巴黎的凯旋门酷似，但细部风格完全是西班牙式的，正面正中的石头上雕刻着“巴塞罗那欢迎世界”的标语。


巴塞罗那版凯旋门


任务中会多次经过此处

15.利西奥大剧院（Gran Teatre del Liceu）

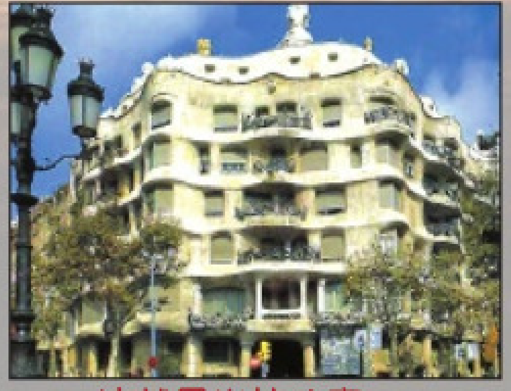
利塞奥大剧院建于1847年，是欧洲仅次于法国巴黎歌剧院的第二大歌剧院。同巴黎歌剧院一样，从建立之日起它也屡遭磨难，曾经历过两次大火和一次炸弹袭击。1999年，经过修复后的大剧院重新对公众开放，重建的大剧院保留了以前老歌剧院的装饰风格和特色，又溶入了诸多现代化元素。游戏中的一个任务需要在利西奥大剧院完成，但你可能会认不出它的样子，在现实里，它的外墙是白色的，而且不是游戏中奇怪的黑灰色。


现实中的利西奥大剧院


黝黑的利西奥大剧院……

16.米拉公寓（Casa Mila）

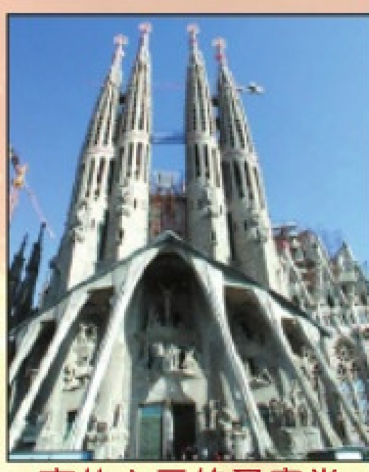
米拉公寓是高迪最著名的建筑作品之一，同样位于巴塞罗那城区中心骨架之一的感恩大道上。1906年，实业家佩雷·米拉和妻子参观了高迪设计的巴特罗公寓后羡慕不已，决定造一座更加令人叹为观止的建筑。高迪用了4年时间完成了这个作品。米拉公寓的造型仿佛是一座被海水长期浸蚀又经风化布满孔洞的岩体，墙体本身也像波涛汹涌的海面，富有动感，没有一处是方正的矩形。1984年，它与高迪的另外两件作品一起被联合国教科文组织宣布为世界文化遗产。在游戏中，米拉公寓几乎是最先被人们认出的标志性建筑之一，它就在罗马尼亚人黑帮老巢外面的街角。


这就是米拉公寓……


游戏里的外墙颜色还是不对……

17.神圣家族教堂（Temple Expiatori de la Sagrada Familia）

神圣家族教堂也称圣家赎罪堂，是高迪最早开始营造的作品之一。它始建于1882年，发起建造的组织目的是建造一座可以让颓废的人向神祈祷和求得宽恕的赎罪堂。1883年，年仅31岁的高迪接手成为总建筑师。按照高迪的设计，教堂一共有18座尖塔，分别代表基督、圣母玛利亚、12门徒和4位福音使者。高迪亲自监督完成的工程主要包括教堂后殿的半圆形拱顶室和耶稣诞生门。但直到43年后他因车祸身亡，教堂的整体建筑进展仍旧不容乐观。继任者依靠高迪留下的设计稿和模型继续建造，直到现在教堂内部仍然像是一座大工地，但无论你身处巴塞罗那的哪一方，只要抬起头就能看到它。整个建筑华美（或诡异）异常，被很多人成为建筑史上的奇迹。现在教堂中建立了一间小型博物馆，里面陈列着高迪与这座教堂的一切历史。

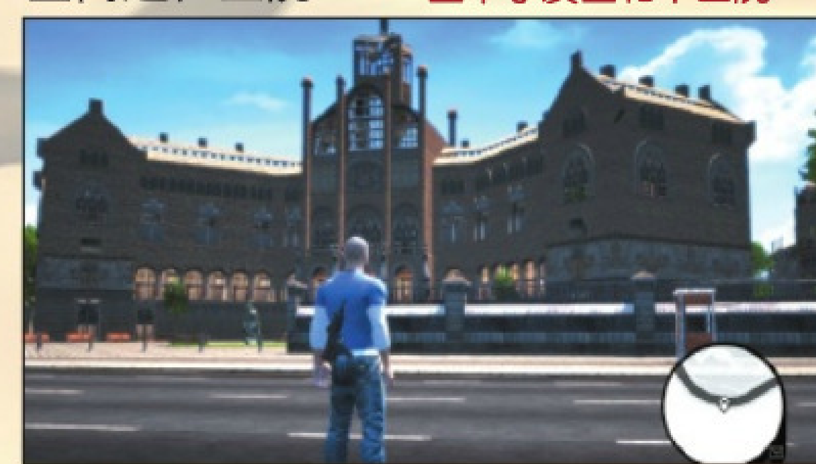

高耸入云的圣家堂


游戏里的圣家堂基本写实

18.圣十字及圣和平医院（L'Hospital de la Santa Creu i San Pau）

不知为什么游戏的最终Boss战会开始于此地。圣十字和圣保罗医院是著名建筑师蒙达内尔（Montaner）父子的杰作。1905 年，一位名叫Pau Gil的加泰罗尼亚银行家捐赠了一笔钱给巴塞罗那市政府，想要在城市建一所即美观又卫生的新医院，蒙达内尔在设计时充分考虑到了捐赠者的要求，他计划在医院修建48个各具姿态的亭子，外表美观，色彩艳丽，但因资金问题，医院建设一度搁置。后来，位于老城区的圣十字医院因年代失修，就和新建的圣保罗医院合并在了一起，名字也合二为一1997年被列入世界文化遗产名录。


圣十字及圣和平医院


游戏中的Boss起始点

19.世界贸易中心（World Trade Center）

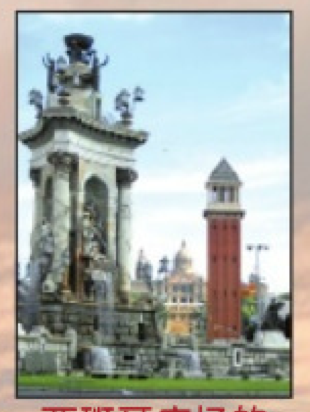
在巴塞罗那码头的最尖端处有一座十分醒目的白色船形建筑，它就是由著名美籍华裔设计师贝聿明设计的巴塞罗那世界贸易中心。它由4个、8层的弧形建筑拼合而成，侧面看就像一艘巨轮停在水面。


其实它就在加乌马一世缆车塔旁边


游戏中这幢建筑无法近前

20.西班牙广场（Placa d'Espanya）

西班牙广场是巴塞罗那最重要的交通站之一，广场上的地标性建筑是一对砖红色的方形立柱形状的威尼斯塔，对立于克里斯蒂娜王后大道两侧，从广场方向望去，国家宫和其身后的群山遥遥在望，布局和谐对称。广场旁边的斗牛场Arenas de Barcelona目前已经改建成购物中心。P


西班牙广场的标志物


广场和斗牛场



温柔刺客

■辽宁 刘贵强

精品	总评 8.3
制作	Replay Studios
发行	Gamecock Media
类型	动作
语种	英文
文化包容性	7.8
上手精通	8.5
画面	8.7
音效	8.4
创新	8.6
剧情	7.5

为什么要玩这款游戏

玩过很多的潜入类游戏，如《分裂细胞》《杀手》《盟军敢死队》和《赏金奇兵》系列等，但本作在潜入类游戏中是别具一格的，首先主角薇儿莉特是位女性，并且是根据二战中的真实英雄人物事迹改编的。其次，它和以往潜入游戏的区别在于，角色有较多的情绪流露。薇儿莉特沉着冷静、果敢刚毅，同时又拥有女性的温柔情怀，随处可见她在谍战前线的那种迷惘无助，对战争的反思和心灵的拷问。

游戏有八成的内容是在薇儿莉特的回忆中渡过的，回忆和现实之间用类似电影的闪回镜头联系着，病床上的薇儿莉特甚至可以用吗啡镇静剂来帮助记忆中的自己，利用时间静止的能力来对付强大的敌人和处理复杂的状况，不能不说是一个巧妙的设定。薇儿莉特除了潜行、近身终结技，还有变身伪装的能力，象《盟军敢死队》里的间谍那样，通过获取德军制服来伪装成德军女军官，在敌人的视线下从容行动，使玩家有一种别样的深入敌后的刺激体验。

游戏的收集和隐藏元素也很多，尽管没有Xbox版本里的成就系统，但仍有69种道具和8封信件要收集，以及7个隐藏任务来完成，使游戏拥有很高的耐玩度。

所有道具的中英文对照、数量和获得的经验值：

中文名称	英文名称	数量	经验值
骑士十字徽章	Knight's Cross	5	100
打火机	Lighter	5	100
狙击手徽章	Sniper Badge	6	100
便携酒壶	Pocket Flask	5	100
高山徽章	Edelweiss Badge	5	100
汉堡十字徽章	Hanseatic Cross Hamburg	6	100
口琴	Harmonica	5	100
印鉴戒指	Signet Ring	7	100
银制烟盒	Silver Cigar Box	3	300
单筒望远镜	Telescope	3	300
音乐盒	Music Box	3	300
怀表	Pocket Watch	3	300
飞行员手表	Pilot Watch	4	300
银制鲁格尔手枪	Silver Luger	4	300
黄金步枪子弹	Golden Rifle Ammo	1	500
陆军荣誉匕首	Army Honor Dagger	1	500
使节团匕首	Diplomatic Corps Dagger	1	500
海军荣誉匕首	Marine Honor Dagger	1	500
金条	Gold Bar	1	500

■普通道具 ■名贵道具 ■珍稀道具

游戏中共可得到15个升级点数，每个点数需要1000点经验值，共需15 000点经验。如上表，道具共有69个，分为普通、名贵和珍稀3个档次，其中：普通道具共44个，每个获100点经验，计4400点经验。名贵道具共20个，每个获300点经验，计6000点经验。珍稀道具共5个，每个获500点经验，计2500点经验。

此外，还有7个隐藏任务，完成每个隐藏任务可获300点经验，计2100点经验。

总计：4400+6000+2500+2100=15 000点经验值。

本攻略中会介绍全部69个道具拿法和7个隐藏任务做法，并对每个道具和隐藏任务进行编号标注。只要按攻略仔细收集，就可以获得全部的经验值。

一些建议修改的设置

笔者是恪守“刺客信条”的玩家，能潜行暗杀就绝不会用枪，因此在很多的时候都是按着左Ctrl键潜行的，没玩几关就感觉左小指很是痛楚，再这样玩下去恐怕会伤残掉，并且食、中和无名三指按方向键，那个小指按较远的Ctrl键，形成怪异的鸡爪形状，也很不具观瞻性啊。另外在潜行时吹口哨的时候，一边按住Ctrl再按空格，也会引起输入法切换的冲突。

因此建议玩家朋友在游戏之初在Options→Controls→Customize Controls里修改一下键位，将潜行键改为空格键，将口哨改为E键吧。大拇指按空格很方便，并且它也比小指粗壮的多，不致弄成伤残。

还有游戏虽说是第三人称视角，但镜头跟随过近，以致有很多的弊端，不利于观察周围的敌人和环境，不容易看到自己的动作等等，因此笔者也建议进行一些调整。方法如下：在游戏安装目标找到AIO目录，先将里面的Player_exdata.cfg备份，然后用记事本打开它，找到“3rd person mode”这一行，修改以下几行参数：

Distance=260（镜头跟随主角的距离，默认是170）

HeightOffset3rd2RootDucked=90（主角蹲伏时的镜头高度，默认是125）

HeightOffset3rd2RootStanding=90（主角站立时的镜头高度，默认是140）

如此修改便能保证镜头位置和距离适中，当然文件中还有其他的参数可以调整，如服装、武器、弹药、无敌等，这个就交由玩家自行发掘了。

昏黄暮色中，薇儿莉特孤寂地躺在医院里，枕边放着吗啡针筒和无声手枪，沉浸在自己的记忆中。在那场残酷的战争中，她是孤独的猎者，在邪恶和战火中求生，在鲜血和尸骨里穿行，如同没有灵魂的野兽……

第1关：迷失☆山谷 The Lost Valley

任务简报：德军在法国的马其诺防线修造了一座燃料库，为了看守这些重要的军事物资，他们竖立起森严壁垒。我知道再严密的防守也有漏洞可寻，决定找一条隐蔽的路线潜入进去。

道具收集：5　**遇敌数量：**5

寻找碉堡的入口
Find the entrance to the bunker

拂晓时分，薇儿莉特空降到燃料库附近的山谷，不妙的是携带的装备都挂在了高高的树冠上，现在身上只有一只匕首可用。沿山谷跑过去，穿过桥洞在右侧找到一道竖梯，攀上石桥，前面有名喝得醉醺醺的德兵，潜行（按住Ctrl）到背后用匕首刺杀。在尸体上按鼠标右键可以抱起尸体，将它拖到隐蔽的地方。沿小桥跑到方才的降落点的上方石崖，看到挂在树冠上的降落伞，搜索附近的铁桶，拾取道具骑士十字徽章①。

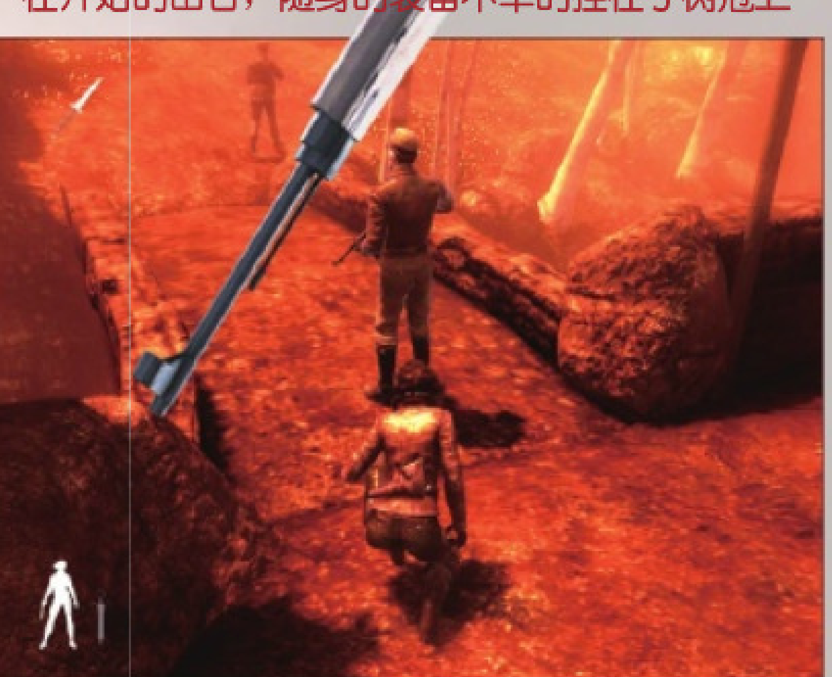
过石桥进入山道，跳过山涧来到第二道石桥前，蹲在桥侧的阴影里观察，桥上有两名敌人，在短暂的交谈后，一人站着不动，另一人转身走向不远处的围墙。趁他们交谈的时候潜入草丛，观察屏幕左下角的人影，淡紫色表示敌人看不到自己，而白色则有可能看到。利用草丛潜行到桥头，等那个德兵转身离开，立即摸到桥上将站立不动的德兵杀掉，拖尸到草丛中，动作麻利的话，正好在离开的德兵转身之前完成，等他回到桥上逗留，再转身准备离开之际，立即跟上去挥匕刺杀，从尸体上搜索得到印鉴戒指①。来到围墙外，在一堆箱子上拿道具打火机①。

搜过那道铁板围起的墙，在下面找到一个狗洞，由此爬进院里（存档点）。保持在阴影和草丛中行动，可以看到附近碉堡有两名德兵，顶部的来回走动，下面的站立不动，视线望向这边。先潜入前面的棚屋，在箱子拿吗啡，按F键可使用吗啡镇静剂，进入时间凝滞状态，在这一霎那控制身穿睡衣的薇儿莉特朝碉堡外的德兵冲过去，挥匕行刺，搜尸拿钥匙。如果之前全部暗杀4名德兵，完成隐藏任务①。

搜索门口沙包角落，拾取道具银制烟盒①。观察碉堡顶部那名德兵的走向，趁他转身走远，快速跑到附近的棚屋里藏身，再伺机拿取铁桶上的狙击手徽章①。收集全本关的5种道具，并完成一个隐藏任务，共累积1000点经验值，得到一个技能点数，用它来升级吗啡、潜行或力量属性吧。最后返回碉堡门口，用钥匙开门进入，结束关卡。



在开始的山谷，随身的装备不幸的挂在了树冠上


趁另一个德军转身离去，潜到桥上解决站立的这个

道具收集和隐藏任务

游戏场景中散落和隐藏着诸多道具，收集它们可获取100～500点不等的经验值，经验值每累积1000点便能得到1个技能点（星），技能点数可分配到吗啡、潜行和力量三种属性上。升级吗啡，可增加吗啡的携带量，最多携带3支。升级潜行，更容易潜伏和隐藏。升级力量，增加近战格斗能力。笔者推荐首先升级潜行，其次是吗啡。

此外，游戏中还有7个隐藏的任务，完成它们同样能获得经验值。还有额外的8封信件，它虽不计入收集，但能了解故事的背景信息。

第2关：迷失☆燃料库 The Lost——Fuel Storage.

任务简报：进入到碉堡内部，发现德军将燃料库建在了碉堡地下的最底层，现在我身无长物，得先找到炸药才行。

道具收集：6　　遇敌数量：20

找到燃料库
Find the gas storage

在房间里搜索一下，铁柜里可拿到一只消音手枪，以后象这种柜子都用来收集或调换枪械弹药。推开箱子到走廊，在架子上拿吗啡，拾取道具汉堡十字徽章①。沿走廊过去有间小屋，一名

在这里关掉收音机引诱军官进屋后解决

德兵站在门口，身影被窗外的探照灯投映在墙壁上，潜过去由背后解决，搜尸拿钥匙。

用钥匙开门到下一条走廊，前面灯光明亮，墙边有只电箱，过去将保险丝断掉，走廊的灯光顿时消失，黑暗中有利于主角的潜行和暗杀行动，以后要随时观察电箱的位置，尽量破坏掉它们。关掉灯光后，一名德兵会走过来调查，乘机绕到背后杀掉。右转看到一名德兵在灯光里来回走动，趁他转身的时候迅速往冲移动，躲到左侧的凹室里，等他再次转身跟过去解决。

穿过走廊是一座大厅，这里是几条通路的汇集点。在箱子上拿道具口琴①，然后调查左侧第二道门（有毒气面具图识），燃料库就在这里了，不过里面毒气弥漫，需要拿到毒气面具才能进入。接下来有两个任务目标：寻找炸药和寻找毒气面具，完成顺序不分先后。

寻找防毒面具
Find a gas mask

进入大厅右侧的门，走廊的地上有碎玻璃，踏上去会发出响声，吸引敌人的注意力，因此行动时尽量要绕开。进入房间，一名军官打开收音机后踱开，过去将收音机关掉，迅速躲到旁边柱子后的阴影里，等那名军官走回来调查收音机，摸至身后挥匕刺杀，搜尸拿到一把钥匙。穿过房间，在右边的书桌上拾到一封信件①。

听取两名德兵的谈话，墙角的灯光时明时灭，先不用惊动那两个家伙，利用灯光暗掉的瞬间往右边走过去，用钥匙开门进小储藏间，在架子上拾取道具印鉴戒指②，然后爬过墙洞绕到那名德兵所在的房间，趁他背对的时候爬出去，挥匕击杀。从桌上拾起防毒面具，然后使用玛啡冲出房间杀掉外面走动的德兵，到旁边的厕所里补充吗啡。

寻找炸药
Find explosives

回到之前的大厅（存档点），这回走左侧的第一道门（Munitionslager），沿楼梯上去经过一道门跑到最顶层，一道天光由墙缝照射进来，使久处黑暗的压抑心情为之一畅，搜索木箱旁边拾取道具单筒望远镜①。返回到楼梯中央的那道门，进屋蹲在角落阴影里，等那名德兵踱到屋里杀掉。右边的走廊里灯光明亮，一名德兵的视线瞧向外边，可以使用吗啡冲过去解决，也可将屋里墙角的保险丝断掉，然后吹口哨将



解决这间屋子里的德兵后，从桌上拿防毒面具



小储藏间里有只酒瓶，拿到后完成一个隐藏任务

基本操作

移动：WSAD	攻击：鼠标左键
潜行：Ctrl	口哨：空格
第二动作：鼠标右键	
第一动作：鼠标左键	
使用吗啡：F	中央视角：E
肩头视角：Q	防毒面具：G
填弹：R	切换武器：滚动滑轮
手电筒：T	跑动：方向键↑
瞄准模式：鼠标中键	

他诱进屋里杀掉。

来到下一房间，趁两名德兵交谈之际，利用缓慢移动的扇叶阴影走到房间的对面，从箱子上拿吗啡，等他们谈话结束，跟随穿制服的家伙到走廊里杀掉，再回头用吗啡冲到穿背心的德兵身前动手。在这个房间里有秘密地点，在旁边打开一道门，用匕首破坏里面的木栅，进去是一个逼仄的储藏间，从架子上拿到酒瓶，完成隐藏任务②。



戴上防毒面具潜入燃料库，看到两个家伙正在交谈

回到走廊，翻过栅栏找到一道门，潜进去发现一名德兵的目光正瞧向门口，还好这边一片黑暗。先打开右手边的栅门，吹口哨躲到门里，等那名德兵过来巡视再跟到身后解决掉。在屋子里有一道栅栏，里面放的是炸药，不过栅栏上有电流，先得把电闸关掉才行。

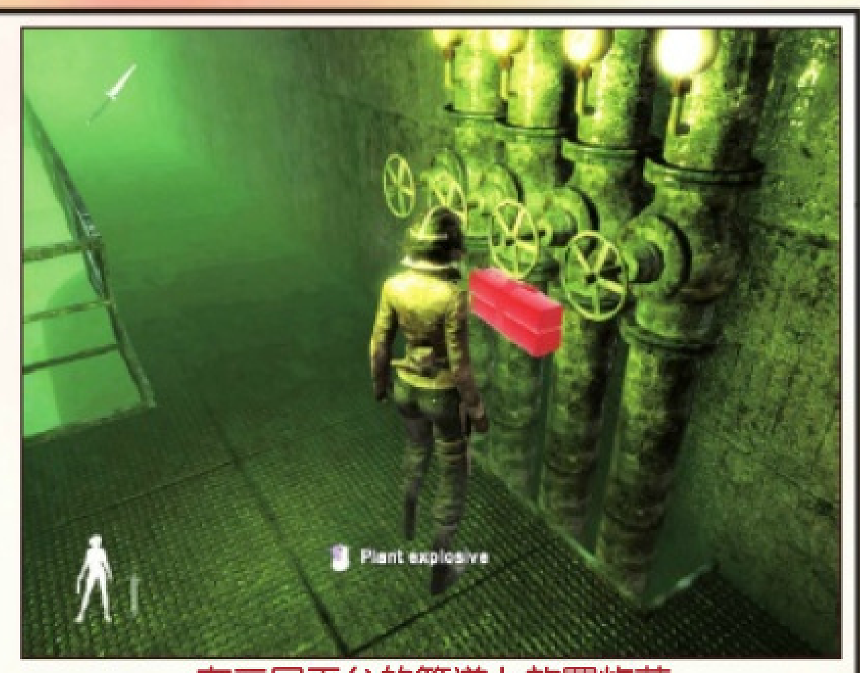
潜入下一房间，这里是个修车间，屋正中站着两名德兵，先沿右侧绕到工具台附近，拉下柱子上的开关，这时穿背心的家伙过来调查，继续往前绕，挥刀杀掉穿制服的，然后再绕到那名穿背心的德兵身后下手，用吗啡冲过去也成。清理完敌人，跑到吉普车边拿道具高山徽章①，再跑到上层平台拉电闸，返回前一房间拿炸药。

前往燃料库安置炸弹
Go to gas storage place aexplosives

回到之前的大厅，进入左侧第二道门，沿楼梯下到底层，戴上毒气面具后推门进入。这里排放着大量的铁桶，就是燃料库的所在了。这里共有三名德兵，由于戴着面具不能使用口哨诱

敌了，因此只有靠敏捷的身手了。首先等前面的两名德兵交谈完毕，一名转身走远，另一名走到门前，快速将他解决在阴影里。随后跟踪那个离开的，右转躲到储存罐和墙壁之间的阴影里，附近的两名德兵距离较近，杀起来有点难度，身上有吗啡的话，先暗杀其中一个，再用吗啡冲到最后的一个身边。如果没有吗啡，只有趁一个往回走，跟踪一个下手，然后迅速躲到阴影里，等另一个发现尸体过来探查，寻机消灭。

清完屋子里的所有敌人，在直立储存罐后拿取道具便携酒壶①，箱子上的霰弹枪子弹也拿上。推箱子到墙角，由此爬到空中断掉的通道上，跑到管道上安置炸药，这时会出现倒计时，左转跑过去进入房间，迅速从柜子里拿上霰弹枪和弹药，然后穿出房间拚命逃跑，用霰弹枪解决掉沿途出现的4名德兵，冲到门口结束关卡。



在二层平台的管道上放置炸药

第3关：屠夫之死☆巴黎圣母院

Death Of The Butcher——Cathedral

任务简报：在法国巴黎有个臭名昭著的屠夫，一个名叫司徒登特（Willi Schuntzel）的人，残酷的镇压屠戮法国抵抗份子，我的目标便是要解决他。最近他将到巴黎圣母院察看在法国掠夺的艺术品，如今巴黎圣母院戒备森严，似乎只有一个地窖入口可以潜入。

道具收集：6　　**遇敌数量：**29

找到司徒登特
Find Schuntzel

薇儿莉特由塞纳河的桥底攀上栈桥，在这里可以看到岸边巍峨壮观的巴


站在塞纳河桥下，巴黎圣母院已遥遥在望

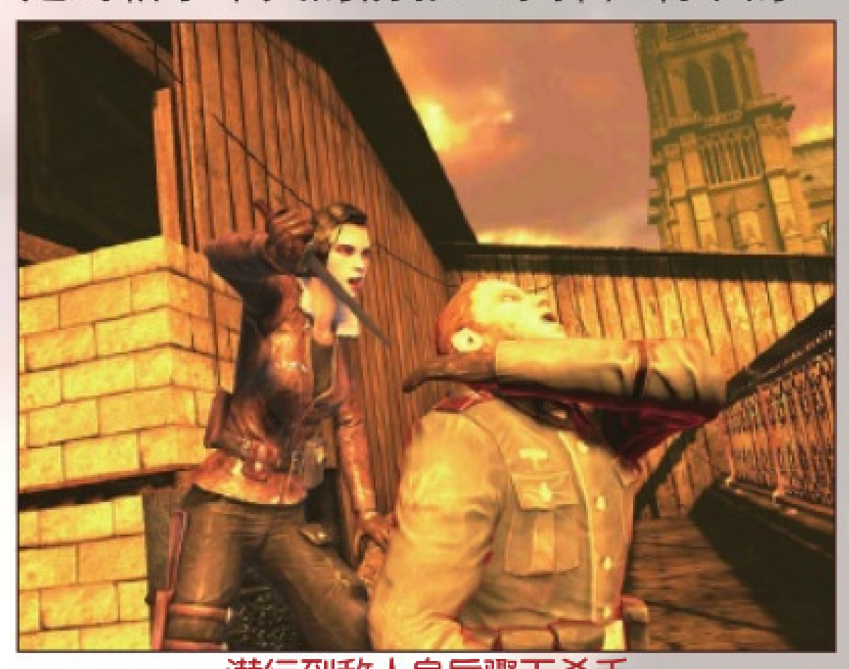

和德兵的一次亲密接触

黎圣母院，不过要到那里还得突破德军的层层防线。往前转到桥洞，这里有两名德兵，先躲到箱后的阴影里，摸到走过来的德兵身后格杀，再溜到桥另一侧解决另一名背对抽烟的德兵，搜索附近拿到道具音乐盒①。

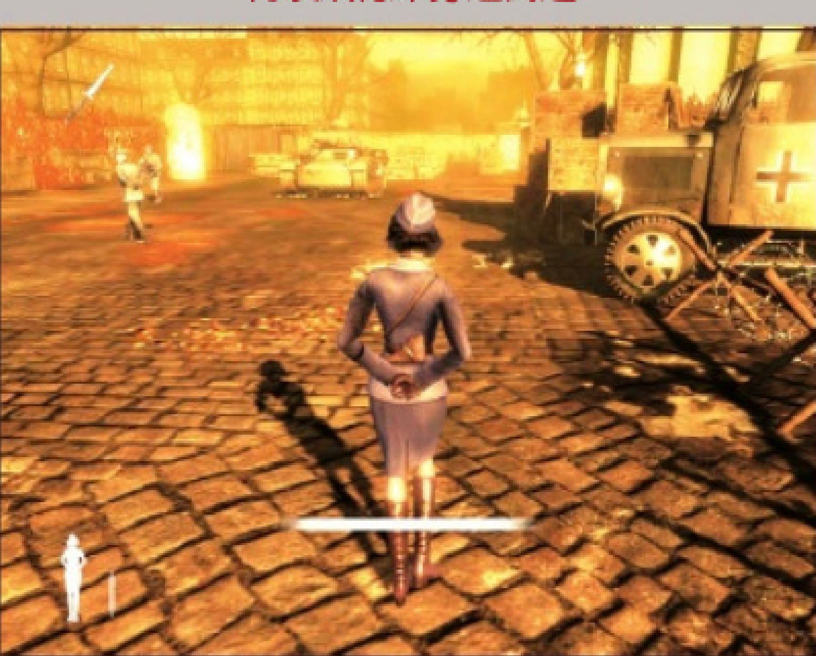
爬梯子到桥上，这里是一片建筑工地，桥面上四处堆放着建筑材料，不远处的工棚里踱出一名德兵，正面不好下手，由他身后的屋顶攀爬到另一侧，那名德兵回到屋里和同伴展开对话，等他们聊完，其中一个会走出棚屋到桥边的栏杆前驻足片刻，这时摸过去放倒，然后到对面的铁桶后拿道具骑士十字徽章②。进入工棚斩杀第二名德兵，还有一名站在出口附近，不过视线瞧不到这边。从桌上拿到钥匙，然后将墙边的保险丝断掉，从最左边的木桥溜到屋子的对面，不要被第三名德兵发现，过去后用口哨将出口的那个家伙引到阴影里杀掉，用钥匙开门来到后面（存档点）。

这里仍是施工现场，附近共有三名德兵。先跟随一名德兵走到右侧屋后解决掉，然后沿阴影躲到屋前，一名德兵来回巡逻，避开地上的碎玻璃，由他身后绕过去刺杀掉，用吗啡也可以，屋子里有吗啡补充。第三名背对，很容易解决。

由梯子爬到桥下，附近有三名德兵，两名在桥上聊天，随后他们会分散，对岸还有一个来回走动的。这里的刺杀顺序是多样的，先将墙边的保险丝断掉，摸黑上船，趁船上的两个家伙聊天，瞅准时机跑到对岸解决掉那名巡逻兵，这时船上的聊天也结束了，等一名走到箱子中央的阴影里杀掉，剩下的一


潜行到敌人身后骤下杀手


伪装成德军穿过街道


尽量走墙边和阴影，避免和敌人的近距离接触

个很容易收拾。

清完桥洞下的三个，到对岸发现左侧的铁门打不开，右侧有一道带电的栅门。将墙边的箱子推过去，将墙上的电闸拉掉，这时右边的栅门可以进入了。穿过栅栏进木屋杀掉军官，搜尸拿钥匙，用钥匙打开隔壁的房间（存档点）。

在屋里拿到军官制服和另一把钥匙，使用衣柜换上德军制服，这时屏幕下方出现白色线条，表示敌人的信任度，如果与敌人距离过近，则会降低信任度而致身份暴露，因此行动时要尽量避绕敌人的目光并保持一定的距离。在穿德军制服时不能跑动，不能暗杀敌

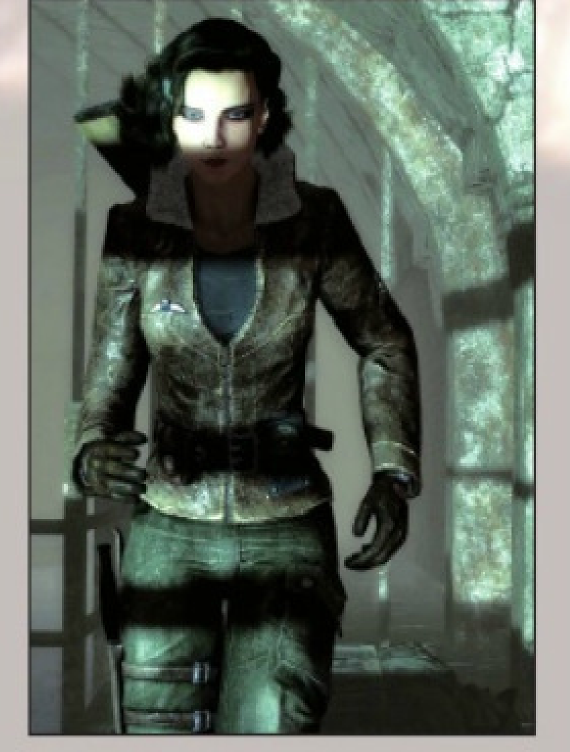

在花园找到钥匙后，由这道小门进入小院


巴黎圣母院前的一景

人。回到桥洞，用钥匙打开那道铁门进到下水道，里面只有一名德兵，用吗啡模式过去杀掉他，在桶上拿取道具狙击手徽章②。爬梯子来到外面街道，躲避德军官兵的目光，尽量利用阴影和草丛穿行到街道末端的小院里，利用卫生间（存档点）换回原来的服装。

爬过墙洞来到院落，前面是一座花园，先绕到门口的左侧，里面有三名德兵，先解决门口，再跟上另一个转圈子的家伙解决掉，藏好尸，绕到角落里拿吗啡。观察那名来回巡逻的第三名德兵，他走的路线较长，可以跑上去再潜行跟随暗杀，也可用吗啡或用无声手枪。清完这里的三名敌人暂时安全，走到墙边的灌木丛里仔细搜索，能找到珍稀道具陆军荣誉匕首。用钥匙开门进入小院，在池子里拿到打火机②。

由楼梯进入地窖，铁柜里有支德制鲁格尔手枪，下面要穿过巴黎圣母院前面的街道，这里有伪装和潜行两种解决方案，伪装的话会简单一些，由街道左侧的阴影绕过去，迅速跑进地窖即可，不过会少拿一件道具。潜行的话，要利用街道右墙的阴影，吹口哨将街道上的两德兵逐个引到小院子里杀掉，然后再躲到街道左侧街角的阴影里，诱杀余下的德兵，必要时用吗啡。在地窖入口附近的艺术品后面，可拿到道具怀表①。



能掐死你的温柔

■游侠 砒霜

第二次世界大战虽然已经过去多年了，但是其影响对今天还是非常深刻的，二战题材的游戏一直以来也是长盛不衰，最近发行的《温柔刺客》就是其中的代表作之一。

整个游戏的故事设定在二战中期，玩家扮演的是一名叫做Violette Summer的英国刺客，终极任务就是去阻止德国纳粹军的战争机器。整个游戏故事看似很简单，但要想完全理解却又有一些难度，因为游戏故事采用的是现实+回忆的叙述方式。而且回忆这部分也设定得很有意思，玩家控制的人物是因为“嗑吗啡”过量导致自己进入梦境，回想起一系列以前的任务。而且随着游戏进度的深入，主角还会经常进入到梦境里去扪心自问，然后回到现实世界去让两个看起来很傻的盟军士兵来讨论自己的生死。这样反复性的故事设定虽然在一定程度上增加了新鲜感和激发玩家的好奇心，但是也让一部分玩家比较难上手，从而容易打退堂鼓。

游戏在画面上还算做得不错，虽然没有明确标称支持到DirectX 10的特效，但整个游戏最大程度使用了黑暗效果来配合二战的基调，同时配合游戏隐秘作战的氛围特色。整个游戏图像虽然算不上逼真，但是渲染得很好。在游戏过程中，随着情况的变化，敌人和NPC还会有很多面部表情变化，从这点可以看出制作者在图像制作上还是很用心的。游戏的音效是整个游戏的亮点之一，背景音乐和音效都是专门针对不同场景而特殊制作的，例如在监狱里的时候，随时都能隐约听见远处传来严刑拷打发出的声音和受虐待者的惨叫声。总体上来说，整个游戏环境就像要让人得幽闭恐怖症一样，到处都是暴力的残留物，让人不寒而栗。

游戏的主打特色便是游戏主角的隐秘作战，因为作为一个“敌后武工队”的主角，在大部分时间都不可能像其它二战游戏那样一边大喊“Follow me!”，一边手上机枪扫射不停。在游戏里一共有12个任务，每个任务都是“暗杀”或“破坏”这样的隐秘作战内容，每个游戏关卡里都有很多在“黑暗世界”里的黑暗地点，同样也会有敌军的士兵在巡逻，玩家要做的就是潜行到背后干掉这些人，同时完成一些特定的任务。

隐秘作战的时候需要有相当的耐心，潜伏过程中的紧张和恐惧感也是非常到位。游戏关卡的主线一般都是直线式，包含一些奇怪的支线任务，完成支线任务也会给玩家带来一些新奇的武器或装备。除此之外，完成主线任务也是有多种方法的。考虑如何有效率地完成任务或许就是游戏的玩点所在，因为不同的操作模式绝不会出现相同的过关方法。如果是迷上了《温柔刺客》的玩家，可以重复多次游戏以获得不同的游戏体验。

游戏里还有一种很有意思而且非常有用的方法就是“嗑药”，在使用了所谓的“吗啡”以后，游戏主角就可以“遁入幻境”开始一个类似于无敌的状态，在这个状态下可以随意虐待和杀死敌人，而自身不会受到任何伤害。虽然这点在现实世界看来极其不真实，但是这对于玩家来说还是非常有意思的，再加上二战特有的历史背景，这样进行游戏可以让玩家体验到一种大肆杀戮的快感。

本游戏的缺点就是游戏中敌人的AI实在太低，敌人和NPC的行动完全都是按照制作者事先设计的路线，不会有任何突发情况，就算是制造一个爆炸发出很大的声响，都不会影响到这些敌人和NPC的行动，这样的设定在有些时候让游戏的可玩性变得十分低。而当隐秘作战时被发现并和敌人正面冲突起来后，电脑又会作弊让玩家几乎不可能有胜算。

本作中的NPC们虽然笨，却拥有一些其他二战游戏里所没有的特性，比如可以偷听他们的对话，如果是来自法国的俘虏，那么他们肯定就会说法语，低级士兵讨论的一般都是女人，而高级军官讨论的一般都是红酒。此外在游戏里随处都可以看到散落的信件，这些物品虽然对游戏的主线没有丝毫影响，但是通过这些信件可以了解到当时战争环境下士兵的心理状态。这些点点滴滴都在不知不觉中增加了玩家对游戏的投入感。

总的来说，虽然《温柔刺客》的正面战斗和敌人的AI都做得不太令人满意，但由于其营造出的绝望氛围，以及对敌人内心剖析的成功，可以说还算是一款比较优秀的二战题材游戏。游戏开发者提出的“很仔细地刻画了战争的残酷，给人一种成就感和恐惧感并存的体验”这点，感觉是完全到位的，值得玩家一玩。

第4关：屠夫之死☆地窖 Death Of The Butcher——Crypt

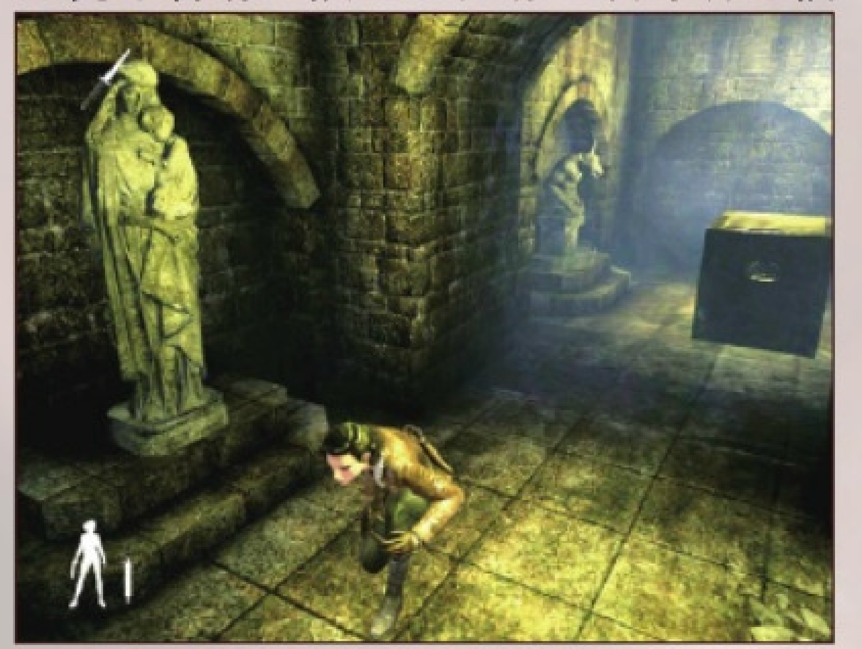
任务简报：我在黑暗的地窖中摸索行进，到处是巡逻守卫的德兵，必须悄无声息的通过这里，免得那个巴黎屠夫惊觉起来。

道具收集：8　**遇敌数量：**22

找到并杀掉司徒登特 Find and kill schuntzel

推箱子挡住灯光，免得开门时将自己的影子映到走廊里。透过锁孔观察外面，趁一名德兵踱到门口转身，快速推门出去由背后挥刀。从柜子里拿枪，从架子上拾取便携酒壶②和吗啡。沿走廊左转，前面是一座幽暗的大厅，里面有两名德兵，一名德兵站在灯光里倚在柱子上不动，另一名来回巡逻，先潜行到右墙边的阴影里，等那名走动的德兵过来解决掉，再沿右墙抄到另一名的身后下手。

下条走廊有三名德兵，这里灯光明亮不容易直接下手，有一名身携手榴


推开箱子找到一条隐秘的通道


在一只箱子下找到珍稀道具金条


一名军官正在那里欣赏着金像

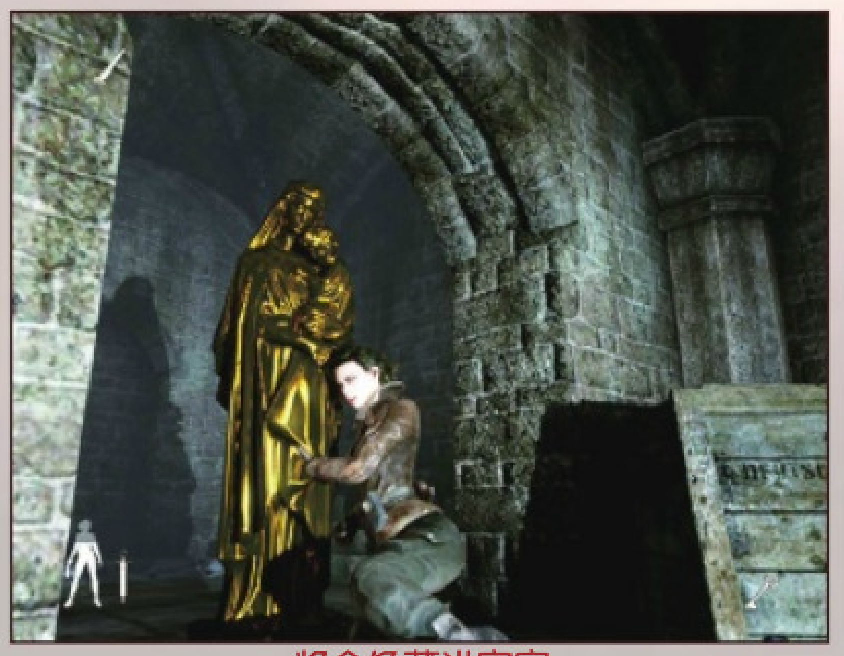
弹的士兵会踱到门口附近，摸到他身边，等他欲离开的时候拆掉手榴弹上的保险，当他走到另一名德兵身旁时会爆掉，至少解决掉两个，第三名德兵会四处搜索，躲到阴影里伺机下手。清完走廊到桌上拿高山徽章②，推门进入下一条走廊（存档点）。右前方的水洼处有电流，用墙上的电闸断电，这里有两条通路可行，前方和右方。

先沿走廊直走，在箱后拿道具汉堡十字徽章②，将一只箱子推开，再钻过墙洞，前面有两名德兵，其中一个身上有手榴弹，拉掉保险炸掉他们两个，搜尸拿钥匙。由石阶下去进石室，里面有名军官在看一尊金像，将他杀掉搜尸拿到道具口琴②。在右侧墙上推动一块石砖，金像后面出现一道暗门，将金像推到密室里，回去再推石砖关闭密室，完成隐藏任务③。

回到之前走廊，走右边的墓室通道，有三名德兵聊天，等他们聊完，其中一名会走到石棺附近的黑暗区，杀之。楼梯右侧的家伙来回走动，躲到右墙凹室，等他经过时跟随暗杀。楼梯左侧背对，轻松得手。

由楼梯左侧的门来到下条走廊，两侧都有阴影供藏身，解决掉三名敌人，从桌上拿信件②，在屋角拿道具飞行员手表①。进入旁边的储藏室，柜子里有霰弹枪，在酒桶附近拿道具汉堡十字徽章③。来到下一房间，推两只箱子到里面，在地上拾取银制鲁格尔手枪①。

由螺旋楼梯爬上钟楼，屋子里有两名德兵，先解决楼梯边不动的那个，藏尸于阴影，等另一名踱回来跟随解决，然后推动一只箱子拿到珍稀道具金砖，从箱上拿取防弹背心。由螺旋楼梯继续上行，换上霰弹枪射杀阁楼的三名德


将金像藏进密室


用霰弹枪处决巴黎屠夫

兵，沿木制楼梯冲到钟楼的顶层，解决一名德兵，剩下的便是那个屠夫了……枪声在钟楼上空弥久回荡，宣示对一名刽子手的正义审判。

第5关：离开时记得留一盏灯☆码头 Leave A Light On——Docks

任务简报：有一份写有德军潜艇分布的文件藏在汉堡市，我此次的任务是要窃取这份机密文。此外还有一艘德军潜艇停泊在汉堡市港口的码头，我得想办法将它炸掉，盟军的空军会随时响应配合我的行动。

道具收集：6　**遇敌数量：**37

找到机要文件 Find the documents

深夜时分，德国汉堡市起了薄雾，这里的天气可比巴黎寒冷多了。薇儿莉特一身黑色紧身皮衣打扮，一头黑发挽成高髻，显得英姿飒爽。由院落推门出去，看到街道上游荡着几名德兵的身影，先沿着街道左侧的阴影潜行过去，等门外的德兵走开溜进小屋。小屋附近有两名德兵，先将桌上的收音机关掉，迅速潜伏到屋外的阴影里，等门口巡逻的德兵进去探看，尾随进去格杀，然后蹲在窗户处，等沙包附近的德兵走近吹口哨，同样到外面守候，等他进屋再跟

进来杀掉。

离开小屋穿行到街道右侧，沿阴影潜行过去，街道末端有一名徘徊的军官，躲到线轴后面，绕到他的身后果断动手，然后再摸进附近的小储藏间杀一名眼望后院的德兵，退回街道攀越围栏跳到后院。

推门来到后面码头栈桥，从右侧的垃圾里拾得道具打火机③。继续走（存档点），将一只箱子推到墙角，由此爬上墙边的竖梯，进入建筑的二楼，将门口的德兵引到暗处杀掉，这里有几道通路，左前方有道门通往楼梯间，门从里面反锁；右侧的储藏间也是锁住门的，稍后再进。走右侧的通道，在桶边拾取道具狙击手徽章③，由楼板和箱子一路跳落到建筑一层，这里有两名德兵，用口哨将他们分别引到暗处解决，发现大楼的出口被货箱给堵住了，转身进屋找到一把钥匙。由楼梯间折返二楼，用钥匙打开小储藏间，进去拿防弹背心。再由楼梯间爬到三楼，杀掉附近的两名德兵，然后翻越围栏进去扳动起重机的开关，一楼门口的货箱被移开了，由楼梯间返回一楼来到外面的货场（存档点）。

货场里到处是成堆的木箱，其间有三名德兵，远处有名背对不动的，近处是两名走动巡逻的士兵，一个绕着一堆箱子绕圈子，一个则直线往复巡视。首先由右边的箱子空隙摸到墙根的阴影里，趁箱子间的家伙倚到箱子上休息，由背后杀掉并拖尸到阴影里，另一个走回来，立即接近跟随，趁他驻足不动的时候下手，最后再摸到院落对面杀那个背对的家伙。

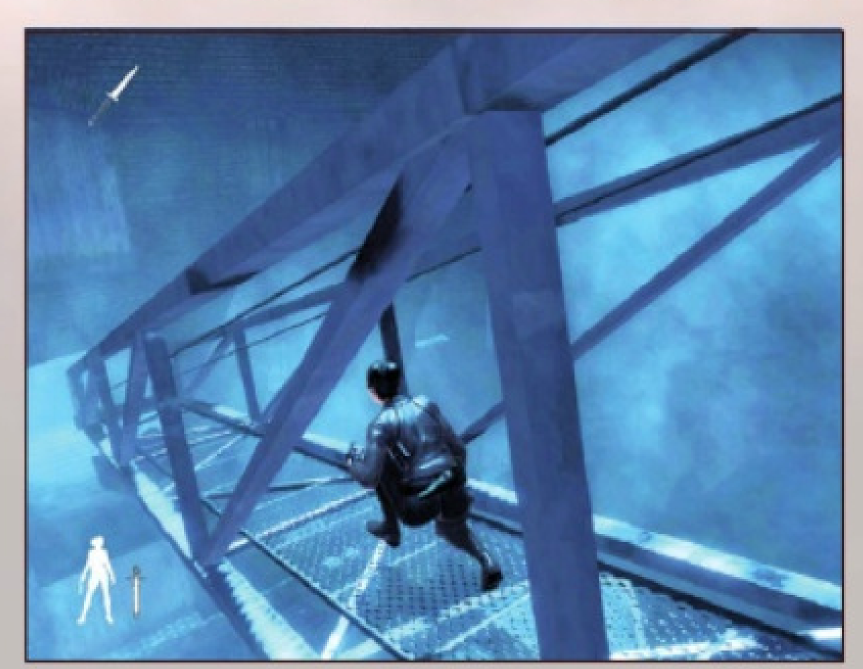

清完小屋附近的两名德兵，穿越到街道的右侧



利用箱子和阴影绕到敌人的身后行刺



前面的三名德兵，利用他们身上的手榴弹来爆掉


沿着起重机的吊臂爬到河对岸的建筑

进入办公室，左边有两道门，第一道门不要进去，透过钥匙孔观察一下，里面的德兵目光正对门口，不好下手。观察第二道门里的屋子情况，一名军官在里面踱步，当他走到门口转身的时候，立即推门进去刺杀，从桌上拿取信件③和道具印鉴戒指③。将屋里的保险丝断掉，吹口哨诱杀隔壁的德兵。回到外间，关掉后院的灯光，由窗户跳至后院，用匕首破开小巷里的木栅，拾取道具单筒望远镜②。

回到外面的货场，攀爬围栏到达河岸（存档点）。岸边站有三名德兵，他们站得较为密集，由左侧箱子的缺口摸到一名德兵的身后，拉掉他身上手榴弹的保险，退后躲藏，一声炸响，三名德兵同时丧命。往前攀越两道围栏，看到前面有两名德兵，一个站立不动，一个来回巡逻，先摸过去暗杀不动的，然后用吗啡冲到另一名身前动手。在旁边有间小屋，潜进去用匕首杀掉床上睡觉的海军军官（隐藏任务的一部分），在屋里收集一下吗啡。

由梯子攀到起重机的平台上，用驾驶室的开关落下吊臂，然后由梯子爬到吊臂上，沿着它跳落到河对岸的建筑里面。从箱上拿防毒面具，爬梯子到下层，杀德兵搜尸拿钥匙，开门来到外面（存档点）。

戴上毒气面具，过木桥看到在装毒气的储存罐中间有三名德兵，可用无声手枪击破毒气桶来释放毒气，解决附近的德兵。这里也可以由右边的木箱和铁罐子后面的岸堤绕过去，再使用吗啡穿过他们的防守网到达车间外的围栏处。

攀爬过围栏潜入毒气生产车间，屋里有两名德兵，等他们交谈完，一名离开屋子，先将屋里走动的家伙在阴影里处理掉，然后躲到屋子对面的墙角，等另一个回来操作机器抄到背后解决。来到车间后面，废屋里站着一名德兵，先将左边的保险丝断掉，然后潜入废屋解决掉敌人，将一只箱子推到墙边攀上去拿道具银制烟盒②。穿过卫生间，杀掉一名德兵，由箱子下面的孔洞爬到另一边（存档点）。

这里是岸边码头，四处散乱的堆放着货箱和鱼雷，附近走动着一名德兵和一名军官，先躲到右边的货箱后，等那名德兵走到箱后驻足下手，然后再绕到另一边，利用鱼雷绕到军官身后动手，搜尸拿到密码。


利用箱子溜到右侧储存罐的后面


利用鱼雷的掩护绕到踱步军官的身后

由箱子跳到岸边，往前潜入一间幽暗的仓库，有两名德兵，一个在小屋里，一个在外面巡逻，躲到箱子后面，等他转身立即跟上去解决，再潜进小屋杀另一个，用密码打开保险箱拿到机要文件。

进入港口内部
Get into the inner harbor area

拿完文件回到岸边，继续潜行找到一间小屋，进去杀掉床上睡觉的海军军官，完成隐藏任务④，在床底拿道具骑士十字徽章③。继续走，避开巡逻德军的视线由右边围栏攀过去，利用储存罐的阴影绕过去，分别将岸边两名巡逻的德兵刺杀。往前过桥，结束关卡。

第6关：离开时记得留一盏灯☆储藏库
Leave a Light On——Storage

任务简报：临走时要炸掉11号港口停泊的德军潜艇，为了使盟军轰炸机在深夜中能确定目标，我必须利用炸药点起一盏指路的灯火。

道具收集：7　　**遇敌数量：**39

找到炸药
Find explosives

前面的通道上共有三名德兵，在开始立刻溜到左边房间阴影里，趁房间里的德兵尚未出去，吹口哨后溜出房间，等那个家伙走到墙角搜索，


幽灵般的身影尾随在德兵之后


有的德兵爱听广播，关掉收音机可以吸引他们

一无所获后会准备离开，立即尾随身后，他开栅门会耽误几秒钟，利用这短暂的机会动手。利用阴影沿通道继续前行，潜入左侧第二个房间，拉动电闸将倚在铁栅栏的德兵杀死，剩下的一个很容易解决。

往前到一间库房，附近有几名德兵在巡视，先绕到左边将保险丝断掉，趁一名德兵紧张兮兮地张望，摸到背后下手。稍后用口哨引另一名到暗处杀掉，再沿左侧潜行，断掉第二处保险丝，注意附近的货箱下有道具，不过现在还拿不到。绕到仓库右侧，将剩下的三名德兵逐个击破，然后由楼梯爬上去。

二楼有两名德兵，门口的家伙可攀越围栏绕到他的身后杀掉，另一个天桥上的尾随动手。跑到右边扳动起重机的拉杆，吊起下层的货箱，这时可回去拿珍稀道具海军荣誉匕首。由二层的天桥过去，从箱上拿道具高山徽章③，往前进入一间办公室（存档点）拿吗啡。来到另一间库房，前面有两名德兵，先暗杀一个，另一个使用吗啡模式解决掉，用开关启动起重机，来到下一房间（存档点），解决一名落单的德兵，由楼梯下到底层。

先到楼梯对面的屋子拿防弹背心，左转翻越围栏，用开关消除水洼处的电流，返回楼梯处走右边。前面共有三名德兵，第一个跟着他走到末端，趁他逗留的时候解决。跑上斜坡蹲守在阴影里，等第二名转出来会背对停留，潜过去放倒。第三名开着手电筒沿固定路线巡逻，一路跟随行刺，在一堆箱子上拾取道具汉堡十字徽章④。淌过水洼进屋子（存档点），在里面拿到霰弹枪和炸药。

找到运输油罐的列车引爆它们
Find the fuel wagons and set them on fire

离开小屋发现仓库里新刷出德兵，利用黑暗区逐个清除德兵，最近的德兵身上可搜到一把钥匙。用钥匙打开楼梯

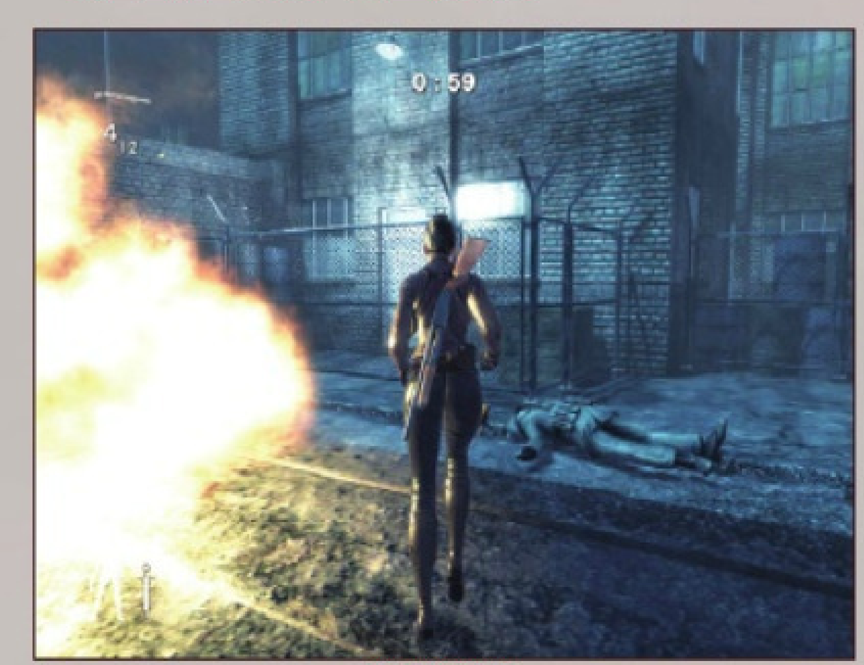


在小屋的货架上找到炸药


前面的德兵身上有手榴弹，可引爆炸死他

旁边的铁门来到站台，左走攀过箱子拾取道具便携酒壶③，然后再清理站台区域的三名士兵，将巡逻的士兵和军官分


倚在围栏上的德兵可直接电死



夺路奔跑

别用口哨诱杀在阴影里，再尾随剩余的那个杀掉。

末端一道围栏下的水洼处有电，先到旁边屋子里关掉电闸，再攀过围栏进仓库（存档点），在里面拿取道具音乐盒②和吗啡。返回站台，这里新刷出两名德兵，利用货箱的缝隙观察他们的行动路线，趁他们转身迅速攀越围栏跳回站台，躲到左边货箱的阴影里，等附近的一名德兵返回来，拉掉他身上手榴弹的保险，或者尾随暗杀，再用吗啡冲过去杀另一个。

利用车厢之间的空隙穿过去，爬箱子跳到车箱的一侧，这时会被德军发现而触发警报，不用管它，立即跑到油罐下面放炸药，然后朝前面跑过去，武器换上霰弹枪，伴随着爆炸沿途出现德兵，清掉他们跑到铁轨末端，往右翻越围栏进小屋拾取道具口琴③，离开小屋翻过围栏继续前行，清除沿途出现的德兵，绕过一辆卡车，在附近油桶下拿道具飞行员手表②，再乘轿车离开。

第7关：第三名特工☆下水道 The Third Man——Sewers

任务简报：在华沙有三名潜伏的特工暴露了身份，德军正在四处追捕他们，我的任务是营救他们，如果不能带走他们，就只有将他们处决，以免组织遭受破坏和损失。

道具收集：6　　遇敌数量：22

找到特工Radek
Find Agent Radek

离开房间来到一座宽阔的天井，它是多层水道系统的中枢，这里是最顶层。在环形通道上有德兵在巡逻，躲到左侧墙边的阴影里，等他站在围栏边时动手。往前走，由左墙攀上去，越过通道断处，由小门进入灯光明灭不定的房间（存档点）。

房间里有两名德兵，左侧通道有名来回走动的德兵，跟上他到房间对面的阴影里，将墙边的保险丝断掉，再等那名德兵回来跟过去解决掉。右侧通道末端那个不动的德兵，可用口哨或收音机来诱杀，搜尸拿钥匙，在他身边的桌子上有防毒面具，铁柜里有无声手枪。用手枪引爆竖梯旁边的燃料桶，爆炸后在地上拾取道具怀表②。

由竖井的梯子爬下去，前面有两名德兵，沿左侧的路走，合上电闸电死在水洼处巡逻的德兵，右侧的德兵会跑过来调查尸体，摸过去清掉。在左侧有道梯子可爬到上面，在箱子上有信件④，拾取道具打火机④和吗啡。回到下面继续前行，看到特工Radek被捕的一幕。


静如处子，动若脱兔


一名特工在被捕前服毒自尽



在扣动扳机的那一刻，薇儿莉特的心中涌动无限的伤感

找到特工Jozef
Find Agent Jozef

回到天井区域（存档点），这里是关卡起始的下一层，沿着墙壁走，否则容易被低层的敌人发现，拾取吗啡后进入下一道门（存档点）。穿过一段排污管道，等前面德兵谈完话散开，跑到箱子前拾取狙击手徽章④，再沿管道左转找到性命垂危的Jozef，薇儿莉特知道已经无法挽救他了，只有用无声手枪帮他永远的解脱痛苦，从他身上找到一颗氰化物药丸。

找到特工Wojzeck
Find Agent Wojzeck

往前到一段水道，这里有两名德兵，先杀走到阴影的一个，然后再到右边断保险丝，将桥上的那个解决。来到下一段水道，这里同样有两名敌人，左边的站着不动，另一名在左右转圈巡逻，先绕到中央的阴影里，等那名德兵由右侧通道，跟随杀掉，再吹口哨诱杀余下的一个。

爬梯子来到下一层，断掉保险丝继续往下爬，解决掉两名德兵，推门进入开阔的大厅。这里有两名德兵，趁远处的德兵朝两侧走动，摸过去杀背对站立的，然后使用吗啡冲到对面解决另一个，搜索前面的尸体拿钥匙。在地上找到特工Wojzeck，他已经服毒自尽了。在大厅里搜索一下，拿到防毒面具、吗啡和道具印鉴戒指④。

跟踪被捕的特工
Find a way out to follow the third agent

目前已确定两名特工死亡，唯一的危险便是被捕的特工Radek，现在得找到他的下落。戴上防毒面具，用钥匙开门来到毒气弥漫的大厅，蹲到储存罐的阴影里，倾听两名德兵的对话，等他们对话结束散开，将左侧的解决掉，右侧桥上的家伙在灯光的照射下，避开他的视线，沿通道绕到对面墙根处，等他转身爬竖梯到上层房间，观察外面德兵动态，趁其不备溜到墙边断掉保险丝，此时可返回下面杀桥上的那个了，在附近的桶上拿骑士十字徽章④，再回来解决上层的两个，拾取防弹背心。


这座危机四伏的大厅里，火焰兵是最大的危胁


近身处决火焰兵

穿过走廊（存档点）来到下一座大厅，这里有很多的柱子，还有明亮的探照灯，因此得格外小心巡逻的德兵，如果被发现，敌人的火焰喷射器可是致命的。在开始，趁两名德兵一起往右边走，迅速沿左侧的阴影跑过去，躲到下行的石阶上，旁边拾取飞行员手表③，等一名德兵走回来杀掉，然后再杀余下的那个火焰兵。接下来会有四名德兵分别从两侧的石阶冲出来，全部用枪清掉，最后推门离开这阴暗潮湿的水道区域。

第8关：第三名特工☆犹太人居住区
The Third Man——Ghetto

任务简报：有一名特工被德军逮捕了，我必须尽快的给他送去氰化物药丸，或许，这就是身为特工的宿命吧。当我们一无所有，也就无所谓再失去什么了！当我离开下水道区域时，发现城里到处涌动着德兵，我似乎看到了死神那张混合着疯狂与绝望的脸。

道具收集：5　　遇敌数量：25

找到盖世太保的监狱
Find the Gestapo prison

注意，本关有个隐藏任务，就是要全清本关的所有敌人，如果想要完成它，从开始就要仔细清理了，不得漏掉一个。


跟随并暗杀在院落里巡逻的德兵


墙边倒着遇害平民的尸体


用手榴弹炸掉小屋前的三名德兵

由梯子爬到上层房间，屋里悬吊着一具平民的尸体，从旁边的架上拾取吗啡。往前藏身于阴影，等一名德兵走进来杀掉，在附近拾取道具便携酒壶④，由梯子爬到外面的居民棚户区。

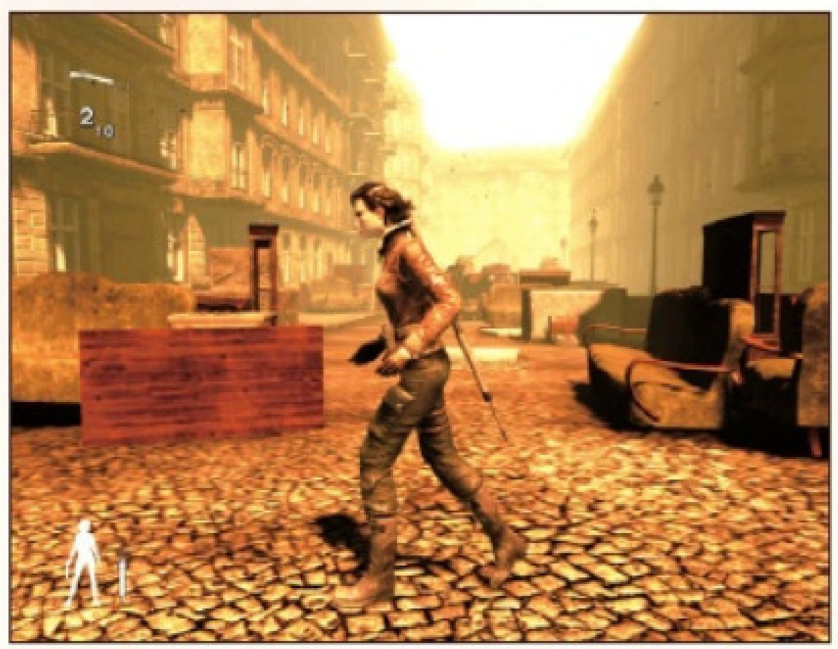
这个院落里共有三名德兵，屋外抽烟的那个先不要动，溜出小屋沿阴影顺时针方向绕过去，解决掉一名背对的德兵，再尾随另一名巡逻兵在途中杀掉，最后杀抽烟的那个。搜索院落中央的小屋，拿到无声手枪，爬到屋顶拿到高山徽章④。

来到第二个院落，墙边是一堆处决的平民尸体，这里有两名敌人，先杀军官，再用口哨诱杀士兵。继续走到第三个院落（存档点），这里停放着很多的汽车，看来是个停车场，附近有四名德兵，在开始有三个围在对面的小屋门口说话，立即利用院落左侧的阴影溜入小屋，拉掉门口德兵身上的手榴弹保险，随后溜出屋外，伴随轰隆一声爆响，三名德兵命归西天，剩下的一个等他惊魂稍定，尾随杀掉。

爬墙洞来到第四个院落（存档点），这里的地形较为复杂，有大量的小屋、草丛和墙壁可供躲藏。先潜入右侧屋里，杀门口的德兵并移尸到屋里，从铁柜里拿狙击步枪。出屋埋伏到草丛里，伺机杀掉踱步的军官，将尸体移到安全处，搜尸拿到钥匙。进附近的屋子，在桌上拿狙击步枪子弹和信件⑤，架子上拾取银制鲁格尔手枪②。出屋清掉剩下的两名德兵，在另一屋子里拿吗啡和防弹背心，再到院子墙边拾取道具汉堡十字徽章⑤。由屋顶跳到第五个院落，先到屋里拿弹药，再过去解决倚树抽烟的德兵。

来到街道（存档点），注意右边阁楼上有狙击手，被他射中会一弹毙命的。在确定枪手的位置后，躲在柜子或沙发后面，用身上的狙击步枪将之射杀，再沿街道前行，诱杀掉两名德兵，往前过天桥，蹲在中央观察左前方大楼废墟里的两名狙击手位置，将他们全部清除掉再继续行进。进到大楼废墟，透过窗口看到后面的街道上停放着三辆坦克和运输卡车，街道对面的院落便是盖世太保的监狱。


在过天桥的时候要注意两名狙击手的身影


荒凉的街道，到处是战争的伤痕


清除坦克附近的三名德兵，才能进到监狱的院落


沿前面的阶梯下去便是监狱入口了

找到监狱的入口
Find an entrance into the Gestapo prison

跳到楼后的院落，在杂物上拾取道具口琴④，爬墙洞来到后面的街道。街上共有三名德兵，走动的两名互相守望得连续杀，先躲到沙包里，等街道这边的德兵走到附近摸到背后刺杀，然后立即使用吗啡模式冲到卡车后面杀另一个。街道末端是一名军官很好杀，不过要全清本关的敌人必须在此触发警报，引出大门里面的两个杀掉，如此才能解掉隐藏任务⑤。清完敌人进大院，进地窖拾取吗啡，再爬入右边的排风道。

第9关：第三名特工☆监狱 The Third Man—— Prison

任务简报：远处不时传来令人寒栗的尖叫，这里就是盖世太保的秘密监狱了。尽管我有时会在梦游和清醒中徘徊迷惘，但此刻的思维却清晰而敏锐，我得赶快行动了，给那名特工送去氰化物……

道具收集：4 **遇敌数量：**26

给被捕特工送去毒药
Deliver the cyanide pill to the third agent

离开房间，将一只箱子推过去挡住灯光，这样开门时就不会暴露身影了。杀掉走廊里的德兵，末端的水洼处有电流，转身往左进屋子。等屋里的两名德兵聊完，先解决墙边的这个，藏尸到阴影里，等另一个走到案台边下手，在桌上拾取吗啡。案台两边的门通往同一车间的不同区域，先由左边的门进车间，爬到下层躲到阴影里，解决掉穿背心的士兵搜得钥匙，返回之前的房间，用钥匙开右侧的门来到车间的上层，杀掉平台的德兵，用墙上的电闸关掉走廊水洼处的电流，在旁边拿道具印鉴戒指⑤。


换上德军制服通过监狱餐厅



解决掉密室壁炉边的监狱长


清除掉秘密牢房的德兵和军官

回到走廊开门出去（存档点），往前是一条昏暗的走廊，这里有四名敌人，利用左侧的房间和阴影抄到他们的身后，逐个解决，然后进屋子拿钥匙和制服，用衣柜换上德军制服后，用钥匙开门来到餐厅。

餐厅右边栅栏里是秘密牢房的入口，不过牢门要用二层的开关打开，这里不能直接上去，要继续走到普通牢房。尽量避开敌兵的视线，找楼梯上到二层通道，在这侧一间牢房里拿信件⑥，再绕到另侧一间牢房拿道具银制烟盒③。由楼梯上到三层，扳动机器上的拉杆，打开二层通道末端的门。回到二层走到末端，推门来到餐厅上面的人行通道。

避开巡逻的德兵，到末端进入一间书房，再走右侧的门进到监狱长的办公室，躲到衣柜里换回原来的服装，这时门外传来说话声，立即埋伏在门侧，等军官走进来杀掉，再到门外杀掉军官的随从。返回办公室，调查墙上的壁画，在后面扳动开关，在办公桌后出现一道暗门，由此进入地下密室，监狱长正在那里欣赏音乐，将他解决掉完成隐藏任务⑥，在旁边的桌上拿到珍稀道具外交使节团匕首。

回到外面的通道，解决掉巡逻的德兵，在通道中央扳动开关打开下层的牢房大门。这时有两种选择，一种是换军官制服按原路回去进入秘密牢房，另一种是直接杀到楼下，这样能在餐厅一侧的房间拿到道具单筒望远镜③，选择哪种方法就由玩家决定了。

进入餐厅栅门内的秘密牢房，左右各有一名德兵，先左边断头台的，再到右边拉电闸，解决掉电椅附近的，随后有两名军官跑过来调查，依次解决掉。最后进到牢房内部，调查里面的锁链……


牢房里摆放着各种刑具

服用氰化物的感觉是怎样的？吃的人大概没有时间会体会，因为毒药发作的很快，身体痉挛如同死亡之舞蹈，肺腔闷裂如同山洪之爆发，但时间很短暂，几秒钟便结束了，没有什么事情能像死亡如此简单……

第10关：公牛旅馆 Le Boeuf

任务简报：此行我来到法国，任务目标是消灭纳粹狙击高手Alfred Kamm，他一直致力于暗杀法国的抵抗组织领袖。据悉，他每晚会在德军控制的公牛旅馆下榻，现在我得马上赶到那里并寻找合适的狙击点。

道具收集：8 **遇敌数量：**32

找到公牛旅馆
Find the inn

薇儿莉特孤身上路，公路在深夜的黑暗中格外寂静，不远处的站着一名德兵，杀掉他绕过路障继续前行，经过一辆卡车和变电塔发现公路断掉了，前面是一座小湖，下面要想办法找一只小船渡到对岸。

找一只小船渡湖
Find a boat to cross the lake

沿右侧的斜坡下去，在湖边有一座船屋，前面的门口各有两名德兵，不要惊动他们，由外墙的竖梯攀至屋顶，由天窗跳到屋内。有名德兵会进到屋里，跟随身后杀掉，然后将墙边的保险丝断掉，将外面的敌人逐个用口哨进来清掉。清完四名德兵，到附近另一小屋里


启动起重机落下湖边的小船，乘船渡到湖对岸


敌人重新布置，要由旅馆后院逃到湖岸

拿吗啡，再由楼梯下到地下室，在桌上拿到信件⑦，用开关接通湖岸起重机的电源。到岸边启动起重机，将小船放入湖水中，乘船渡湖。

进到磨坊内部
Get into the mill

来到湖对岸偷听到敌人的对话，得知从磨坊可以观察到旅馆的刺杀目标，于是决定找到磨坊实施狙击。上岸后拾起一套制服，在附近有卫生间，可以选择是否换衣服，换衣服的话可以堂而皇之的穿堂入院，不过会漏掉道具。

进入院落，这里有两名敌人，利用院子两侧的阴影分别将敌人诱杀，在院子里端的桌上拿道具打火机⑤。由鸡窝边的门出去到公路，杀掉一名巡逻的德兵，往右进入旅馆的前院，院里有两名德兵，溜到右侧车棚的阴影里，用口哨分别将德兵引过来清掉，然后由一堆箱子攀上阳台，推门进到旅馆楼内（存档点）。

卧室里有名德兵，先吹口哨将他引到门边，等他惊魂稍定转身离开的时候跟上去，一刀毙命。调查卧室的另一道门，走廊上的德兵正面对门口，用同样的方法解决掉。走廊右侧的门就是行刺目标住的房间，不过是锁住的。穿门来到下一条走廊，左边的楼梯口被杂物堵死了，右边的走廊里有巡逻兵，用吗啡模式冲过去杀掉。右边走廊两侧各有一道门，先到右边房间拿吗啡，再到左边房间里断掉保险丝，杀掉里面的德兵，从桌上拿到密码，墙角拿道具狙击手徽章⑤，移动墙上的壁画，从后面的格子里拿道具音乐盒③。回到楼梯口，进入旁边的办公室，用密码打开墙角的保险箱，拿到道具怀表③，来到外面的阳台，爬梯子到旅馆后面的院落，在墙边拿道具便携酒壶⑤。

穿过小巷杀掉院落里的德兵，往前是一道拱门，由右侧的门进到储物间（存档点），先透过锁孔观察里屋的状况，等里面的德兵转身时摸进去动手，沿楼梯下到漆黑的酒窖，推开箱子露出一道木栅，用匕首破开后进密室，在桌上拿到告密者名单，完成隐藏任务⑦，桌还有道具骑士十字徽章⑤。回到外面，清掉后院的两名德兵，沿左边的坡道上去进入磨坊。


消灭船屋外面的德兵

用狙击步枪消灭目标
Find a sniper rifle and kill Kamm

进到磨坊内部，从铁柜里拿狙击步枪和弹药，在机械后拿到珍稀道具黄金步枪子弹，沿竖梯爬到磨坊顶部阳台，用狙击步枪射击远处旅馆窗内的红色油桶，在熊熊的火光中屋里那名纳粹狙击手被烧死。


薇儿莉特中弹负伤

此时触发警报，回去的路上刷出新的敌人。退出磨坊消灭卡车后面的三名德兵，然后跑到旅馆后院，由拱门出去上公路，在路左的小屋歇脚并收集补给，在屋外的箱子上拿道具印鉴戒指⑥。

回到湖边杀掉两名德兵（存档点），乘船渡到对岸，进入船屋，引外面的德兵进来杀掉，然后沿斜坡上去清理公路上卡车附近的两名德兵，再由公路右侧绕到路障那边杀掉另两个，一路行进到关卡起始处，就在要逃脱的时候，薇儿莉特中弹负伤，被当地的反抗组织救起……

第11关：褪色的生命☆医院 Fade To Grey——Hospital

任务简报：无数个夜晚，我躺在床上等待拂晓的来临，凝视着雪白的墙壁等待来生。我不再感到痛苦…身内流淌的血液让我感觉到温暖……一切仿佛是一场梦，战争结束了吗？我在哪里？我的装备不见了，几乎赤裸的我必须尽快逃离这里……

道具收集：5　**遇敌数量：**39

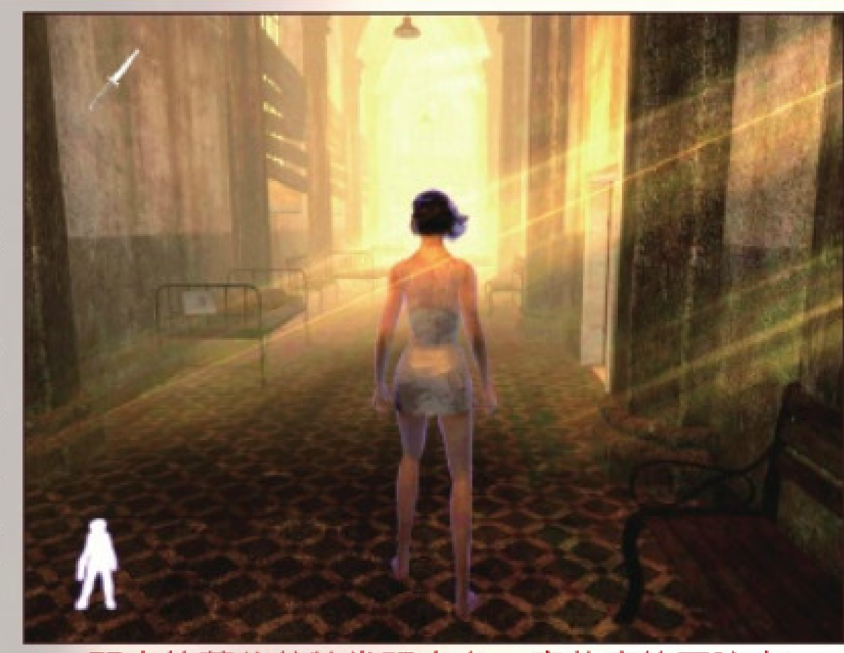
逃出医院
Escape from the hospital

薇儿莉特从病床上起来，发现自己身上只穿着一件睡衣，手上只有一把匕首。由于本尊病愈登场，便不能再使用吗啡了。离开病房来到走廊，往右进入院长室，椅子上的院长已经丧命，从他的办公桌上拿到信件⑧。

此时外面传来杂沓的声音，原来是德军掌握了薇儿莉特在医院疗伤的情报，派驻重兵包围了医院，挨个房间搜捕。迅速躲到衣柜里，两名德兵进到屋里搜索了一遍，然后聊了一会儿便离开了。

找到武器
Find weapons

钻出衣柜到走廊（存档点），往左边杀掉一名德兵，由走廊尽头的门到一座开阔的大厅，大厅被杂物分隔为两个区域，这边只有一名德兵，很容易清除，另一边那三个德兵不要招惹，稍后会过去清理的。退回走廊，这回走左侧的门到庭院，将院里的两名德兵诱杀到阴影里，进入对面的门（存档点）。


醒来的薇儿莉特发现身在一座荒废的医院中

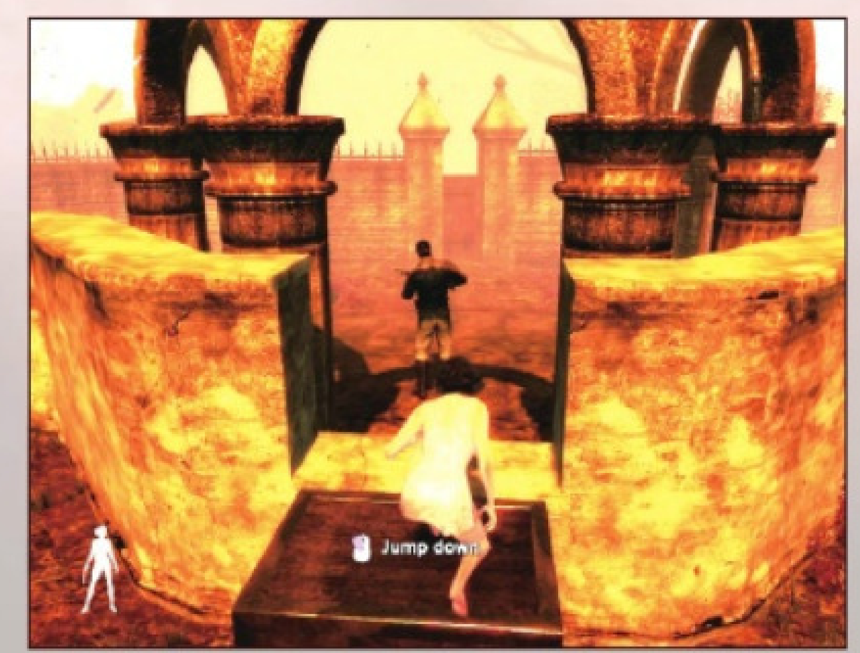
这里是盥洗室，第一间屋子里有两名德兵，趁一名德兵走到隔壁，将倚靠在柱子上不动的德兵杀掉，藏尸到阴影里，动作够快的话在另一名转回之前完成。另一名可尾随到第二间屋子里杀掉，正好倒在阴影里不会被发现。这里如果怕麻

烦，也可以先杀掉不动的，然后用吗啡冲到另一名身后动手。第二间屋子的德兵，用右边墙上的电闸给他巡逻路上的水洼通电来解决。

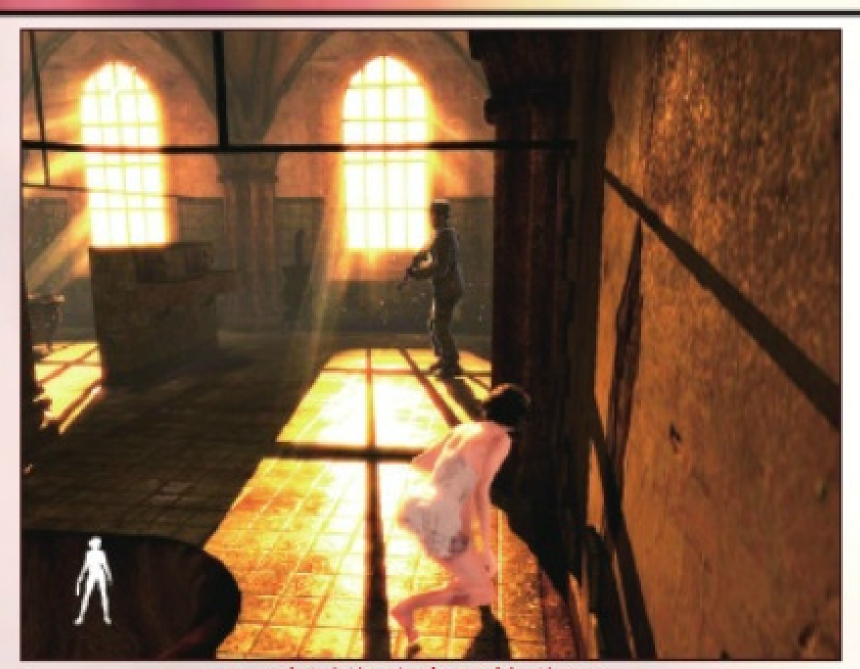
屋里有道门是锁住的，得去找钥匙。由另一道门前往之前曾到过的大厅，这边有三名德兵，先到墙边将保险丝断掉，再将德兵逐个引到暗处杀掉，在桌上拿到钥匙，附近有只箱子可以推开，进去拿道具飞行员手表④。回到房间里，用钥匙开门进储藏间，清敌后来到外面开阔的院落。

这片区域里有四名巡逻的德兵，互相看守严密，其实最简单的方法是利用门口的墙壁，吹口哨将敌人逐个引到墙后的阴影里来清除，一旦触发警报可以逃回门里，等警报解除再尝试。若利用院落两边的草丛也可以，不过安全系数会小些。将所有敌人清完，在一座雕像的底座上拾取道具汉堡十字徽章⑥。

进入教堂（存档点），清掉里面的两名德兵来到后院，再清两名德兵，从尸体上搜得钥匙，附近拿到道具口琴⑤。用钥匙开门来到下一个院落，这里共有三名德兵，先不用管前面的两个，由左边绕进屋里，在屋前蹲着一名德兵，趁巡逻兵转身离开，刺死屋前的并藏尸于屋内，等那名巡逻的走到屋前，吹口哨引到屋里杀掉，然后再箱子攀跳



由这里跳到敌人的身后偷袭


暗杀盥洗室里的敌兵

到那名不动的哨兵身后，挥刀偷袭，在旁边拿道具印鉴戒指⑦。

穿过公路进入一座公园，将桥上的巡逻兵引到墙边的阴影处杀掉，过桥跟随另一名到草丛里杀掉，在椅子上拿道具高山徽章⑤。离开公园是个大院落，清敌后进左侧的屋子，到地下室的柜子里拿冲锋枪，一路开枪清敌，按来路冲过大院和公园区域，由公路尽头的大门离开。

第12关：褪色的生命☆村庄 Fade To Grey——Village

任务简报：我被当地的反抗组织出卖了，那又怎样？死亡一直就不停歇的在我生命的废墟上舞蹈着。德军对我表现出前所未有的敌意，甚至出动了迪勒旺格特别行动旅，为了复仇，他们在村庄中肆虐烧杀，我必须尽快赶到那里，解救那些落难的村民。

道具收集：3　　**遇敌数量：**49

拯救村民
Rescue the civilians

本关的敌人比较密集，暗杀的效率较低，建议尽量用枪清除，枪战时随时注意燃料桶的位置，引爆它们可以迅速清敌。沿山路进入村庄，火堆附近有五名德兵在谈话，用附近的几只燃料桶炸

引爆油桶杀掉火堆旁的一群德兵

掉他们。由火堆处往左走，由栅门穿出去到大道，先绕到左侧，两名德兵身房便是一只燃料桶，爆掉这两个家伙后，在箱子下面拿道具狙击手徽章6。注意这时有名德兵会跑过来察看，射杀他，再到大道的另一端解决火堆旁的另两名德兵。

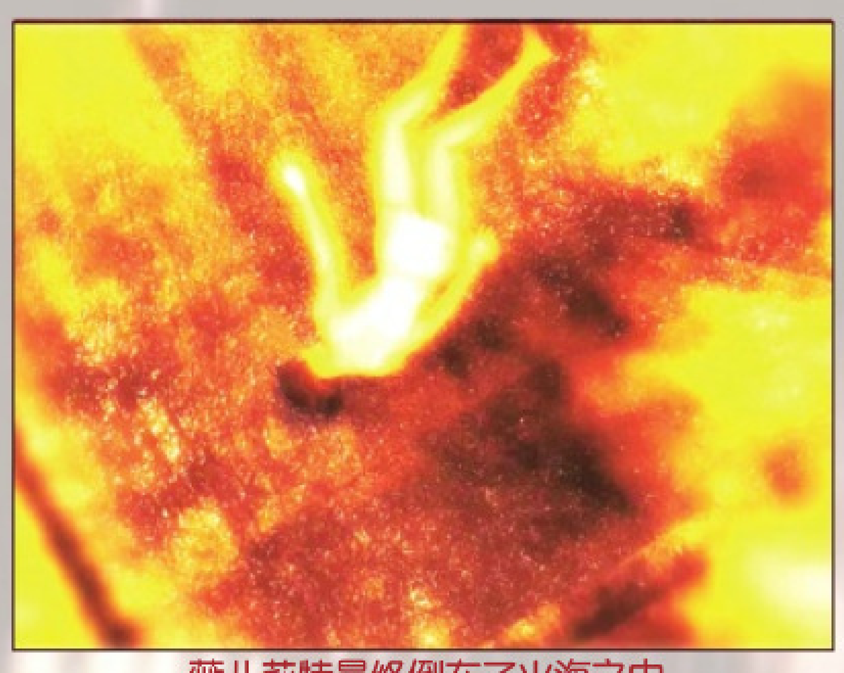
沿大道右侧的坡道下去，前面矮墙后面有两名德兵，可以逐个暗杀，屋后还有两个，清完由附近的阶梯下行（存档点）。前面是一片空旷地带，躲到屋后将附近的敌人都引过来清掉，注意右侧的阁楼上面有狙击手，将他解决再穿越大道。

杀掉大道对面屋子里的军官，继续走到小街会遇到几名火焰兵，他们是最具威胁的兵种，优先清除。进入小巷到屋子里拿弹药，拿取道具银制鲁格尔手枪③。沿小巷继续前行，穿过小屋到岸边的栈桥，射杀这里大约十名的德兵，跑到右边的大屋里拿银制鲁格尔手枪④，至此，游戏的所有道具都收集齐了。返回小巷继续走（存档点），进一间屋子时要小心，一群敌人会从对面的门冲进来，守在门口清除。穿过屋子沿街道前行，不远处便是村里的教堂了。

丧心病狂的德兵将全村的平民都集中起来，赶进教堂锁了起来，随后火焰兵将教堂点燃，惨呼凄号不绝于耳，火海中呈现的是一幅惨绝人寰的画面。

薇儿莉特与教堂外围的德军展开枪战，躲在教堂院落外面的一棵大树后，耐心清理院子里的德兵，将里面的德军清光后迅速冲进院子，从尸体和地上收


和教堂外的德军展开枪战


薇儿莉特最终倒在了火海之中

集弹药和药箱，然后躲到院子里的另一棵树后，等候德军从外面冲进来，将这群德兵全部射杀。

薇儿莉特冲到教堂门口，却无法打开教堂的大门，村民仍没有摆脱被虐杀的命运，她虚脱地倒在了大火中，心里充满了负罪感。

“那些村民被羞辱…烧杀…埋葬…死亡，他们都是因为我的连累，我的罪无可饶恕，我的路又在何方，我的心沦陷于虚无……”

《温柔刺客》的故事，于焉落幕！P

高尚的境界，华丽的人生

这部游戏的主角原型是第二次世界大战时期的英国传奇女间谍薇儿莉特（Violette Szabo），她1921年6月25日出生于巴黎，年轻时的她曾在伦敦布里克斯顿的一家商店工作，1940年嫁给一名法国军官。在她诞下一女后，丈夫在阿拉曼战役中阵亡，伤心之余，为了更多的妻子不再失去她们的丈夫，为了更多的孩子不再失去他们的父亲，她把女儿托付给自己年迈的母亲，毅然地参加了敌后情报工作。


薇儿莉特的照片

她开始为英国的特别行动处（S.O.E.）工作，深入敌占区出色的完成了各种艰难任务。1944年6月10日，为了配合诺曼底登陆，她随盟军空降到利摩日和当地的抵抗组织联合行动，结果中了德军埋伏，受伤的她面对400多名德军毫无惧色，为掩护战友和德军展开枪战，最终被捕。在监狱中受尽酷刑，随后被送往臭名昭著的的拉文斯布吕克集中营，在此期间她仍在主动搜集情报。

后来德军节节败退，德军给她两种选择，一种是出卖战友使自己存活下来，一种是立即被处死。薇儿莉特从容的选择了死亡，在她被处决时年仅23岁。在就义前，她还留写下了一首流传后世的小诗。

《女英列传》电影海报

在薇儿莉特死后，英国女王和法国政府分别授予其乔治十字勋章和帝国勋章，以表彰她为英国和法国所做的贡献。她的故事也被写成书并于1958年由导演刘易斯·吉尔伯特拍成了电影《女英烈传》（Carve Her Name With Pride），而她写那首小诗，则被编成了电影的主题歌《我属于你》。

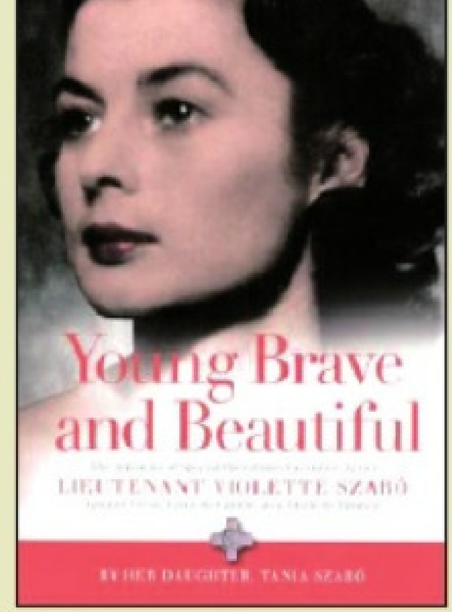
本游戏的故事正从这段传奇故事脱胎而来，和电影一样采用的倒叙手法，讲述女主角不平凡的一生。

游戏中她在执行任务时，会经常的喃喃自语，有很多的句子耐人寻味，如“当我们一无所有，也就无所谓再失去什么了”，人最怕的死亡，对于失去爱人的薇儿莉特来说，已经无足轻重了。还有“被出卖了又能怎样？死亡一直就不停歇的在我生命的废墟上舞蹈着”，在游戏中听到这句话时，我不由想起电视剧《潜伏》结局的镜头，余则成脸上那一抹淡淡的苦笑，目光掠过窗外说：“我会奋斗终身的”。

无论阶级立场和宗教信仰，在一场战争中，那些情报人员如恒河的沙粒淹埋了自我，人性人伦得不到尊重和关怀，奉献多过获取，残酷多过浪漫，他们可以随时被牺牲被抛弃，人生的结局很可能如游戏中暴露身份的那三名特工那样，随时会用一颗子弹或是一颗氰化物药丸来结束生命。

这部游戏的结局和《潜伏》的结局一样是不圆满的，薇儿莉特并非不懂得战争的残酷，但她还是孤身上路，前往小村和成群的德兵对抗，除了对村民的怜悯之心，或许还缘于她早有从容赴难的决心了。她在医院里渡过了太多的时间，已经聆听到很多对她的评价，当地反抗组织曾怀疑她的身份和忠诚，也曾考虑处决她，最后甚至将她扔给了德国人，任其自生自灭。她并没有任何抱怨，还是拿起了枪，投入到拯救当地民众的战斗之中，不惜以卵击石，舍生取义。


英国特别行动处为薇儿莉特竖立的雕像



薇儿莉特的女儿所著的一本记念母亲的书

当代著名哲学家冯友兰（1895～1990）曾写过一篇关于人生境界的文章，他将各种不同的人生境界划分为四种不同的等级，由低至高为：自然境界、功利境界、道德境界、天地境界。薇儿莉特便是超越了功利和仇恨，跳脱了国家和种族，为了一个更大整体的利益而做有意义的事，这正是冯友兰先生所说的“天地境界”。

从影片和游戏中，我们可以看到薇儿莉特那种高尚的人格情怀，它没有经过美化的宣传和包装，没有经过刻意的夸张和塑造，她不属于任何主义和阶级，她身上所呈现的是那种自然流露的美，那种超越了种族和生死的爱。

为了记念这位逝去的女英雄，现将她的生前之作《我属于你》附录如下：

生命是我拥有的一切，
我的生命属于你。
我所拥有对生命之爱
属于你，
属于你，
永远属于你。

我将长眠，
我要安息，
我会死去。
然而这些只不过是暂时的停顿，
因为我在常青的绿茵丛中宁静的岁月
属于你，
属于你，
永远属于你。



凤凰花开 光影留情

——毕业纪念光盘全制作

■北京 冬不拉

一年一度，毕业离歌又起。有人说，网络时代不再有真正的告别与再见。没错，有了Facebook、开心网、校内校外网，告别的同学可以天天相见，握别的情谊也可时时延续。然而每当一年一度凤凰花开的时候，仍有一批又一批的毕业生走向告别，是的，我们没有告别彼此的一生，但一起生活的岁月不再，我们告别的是一个记忆的年代，告别的是自己的青春，是去而不返的那段美好年华……

没有理由不为这样一段同渡的岁月留下一些回忆的证明。好在如今校园DV拍摄已成风尚，而随着相机中视频拍摄功能的增强（最新的低端单反相机中多配备了功能不错的视频拍摄功能），将有更多的硬件设备可用于记录校园生活。毕业之时，将这些视频的点点滴滴、外加毕业之时诸多情景汇集于一起，刻录成家用DVD可播放的碟片，将是最具纪念价值的制作之一。

而就目前的制作软件来说，亦有非常简易方便的选择。最直接的选择莫过于Windows XP以上系统所附带的Movie Maker（图1），该软件操作简单，并且系统内附、无需下载安装，若只是一般编辑已经够用；不过其缺点是保存文件单一，自带编辑素材较少。由于毕业纪念视频可能为很多人一生珍藏，因此如果条件允许，笔者建议采用功能更强大、素材更丰富的第三方软件。在这里推荐Corel公司的《会声会影X2》（图2），这套软件不仅使用简单，最关键的是，依据其提供的丰富功能，只要你有想象力，就能轻松做出大量类似于电视、MTV中的视频特效；此外它还有非常实用的自动化制作功能，在很多情况下能为你节省大量的制作时间。以下本文就主要以该软件为中心，讲解毕业纪念视频制作中的关键步骤及实用制作技巧。



Windows Movie Maker



会声会影X2

一、有米之炊——素材准备

有三类素材是一般视频制作中应当准备的：动态视频、静态照片、背景配乐。准备素材时，除了艺术和叙事逻辑之外，技术上最关键的一点是要考虑制作软件的格式兼容性。以“会声会影”来说，音频和静态照片上的兼容性基本无问题，所有常见的格式都可支持，音频甚至能使用从视频文档中分离的部分。但最麻烦的是视频。

如果你只是从DV中导入视频，那么没有任何问题。但若是还想在纪念册之外加入一些别的第三方素材，例如从网上下载的视频片段、或是某电影、MTV中的截取小段，那么就必须关注该视频素材的格式。会声会影X2支持的视频格式看似较多，遍及AVI、MPEG-1/2/4、H.264、QuickTime、Windows Media Format、DVR-MS、MOD等，不过大家会发现时下流行的三种格式RM/RMVB、Flash（FLV/SWF）以及MKV都未被支持（实质上SWF视频也支持，但其中的声音不能播放）；此外，在AVI格式的表面之下，亦存在大量不同的编码方式（AVI是一个扩

展名，但却有不同编码方式），在实际操作中，可能会碰到扩展名为AVI却不被软件支持的情况。因此，必要时应使用视频转换软件来完成前置准备。

这里笔者建议用“格式工厂”来解决转换问题（下载地址：http://www.formatoz.com/CN_download.html，注意安装最后一步有插件选择）。这是一款国产的免费全能格式转换软件（图3），其转换格式全面覆盖视频、音频、图片以及光盘镜像等4个类型，就视频而言，除了不能以RM/RMVB为目标格式（但可作为源格式），基本上所有常见视频都可实现互转。软件的使用很简单，只要在左侧选择转换类型，再添加文件（可批量添加，图4），之后配置输出参数就可开始转换。


3 格式工厂
4 批量添加文件

形形色色的AVI编码

AVI英文全称为Audio Video Interleaved，即音频视频交错格式，意思是可将视频和音频交织在一起进行同步播放。它于1992年被Microsoft公司推出，有自己的一套编码标准。但之后却因其最为用户所熟知，而成为了一个巨大的“格式篮子”——各种编码都以它为最终生成文件的扩展名，因此实际上在“AVI”3个字母之下，却是各不相容的多种编码视频文件，其中较主流的包括：

1.非压缩编码的AVI文件，亦称MPEG-1编码，Windows内生支持，也是最初的标准，不需要装任何解码器就可播放；

2.MPEG-2编码的AVI文件，初级压缩的一种编码，现在的DVD影片中广泛使用该编码；

2.DivX编码的AVI，这也是MPEG-4编码的一种；

3.Xvid编码的AVI，亦是MPEG-4编码的一种，自DivX变种而来，据说是Xvid原作者不满意DivX商业化收费的行为，而开发的一个全免费的MPEG-4编码核心；

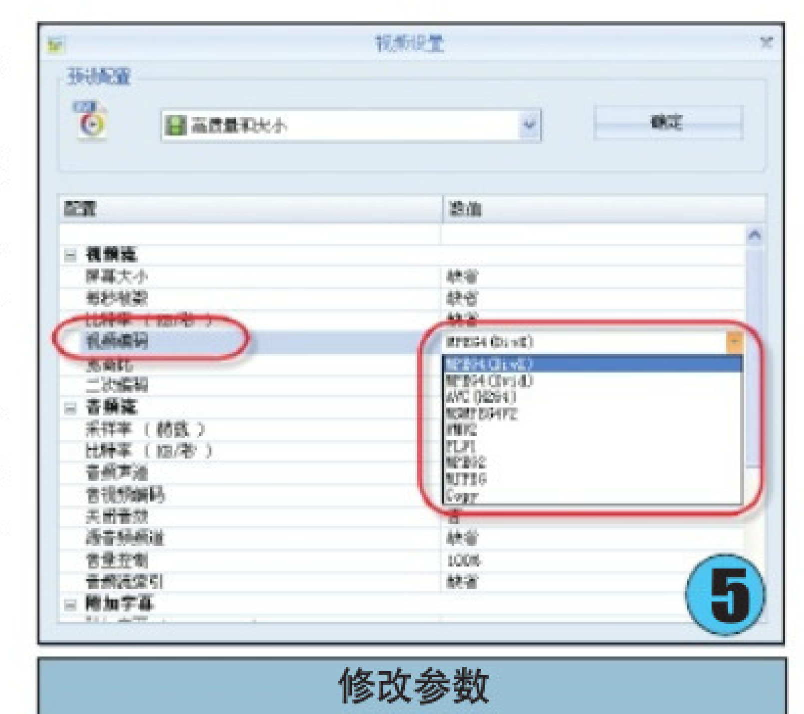
4.ffdshow MPEG-4编码的AVI，集成了DivX与Xvid编码，还有一些其它的新特性；

5.MSMPEG4、WMV2，微软自己的AVI编码，如果系统中未安装解码器，需安装Windows Media Encoder才可播放（在会声会影安装结束时可选择性安装）；

7.其它格式的AVI，现在部分MKV、OGG、FLV等格式的视频编码文件亦有使用AVI为扩展名。

这里重点要说明的是输出参数中的“视频编码”（图5），由于我们的目的很明确，就是能让会声会影导入，因此只有它不能读取的格式才用“格式工厂”进行转换。建议一般情况下，只要转成AVI之下的MPEG4（Xvid）编码即可。

最后注意在配置界面选择“选项”，可进一步截取视频片断（图6）。当然，你也可在会声会影中选取视频中的片断，但这里可让你在转换时花费更少的时间。


5 修改参数


6 剪裁视频

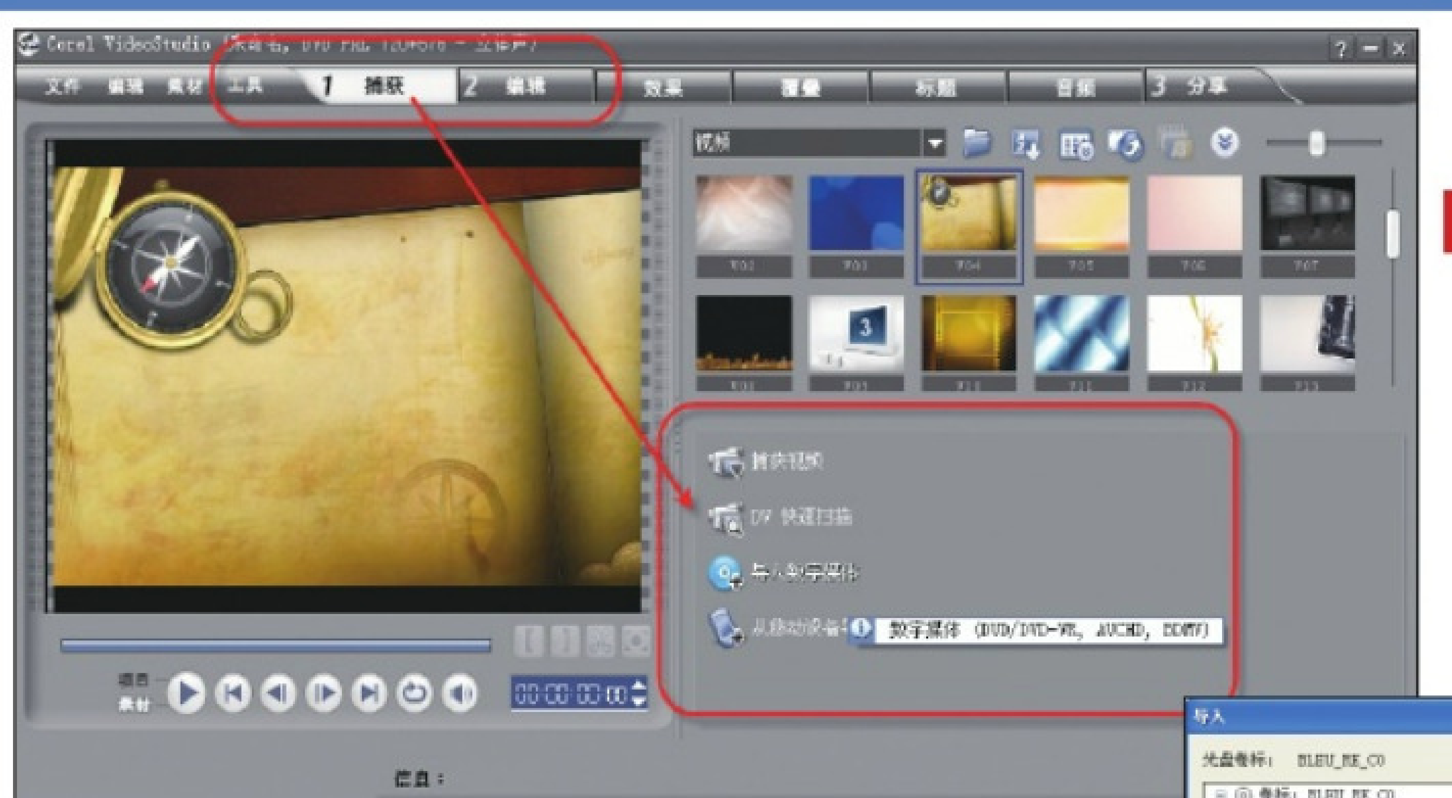
小提示：如果你在格式工厂之外还希望能转为RM/RMVB（本文所讲的毕业纪念制作肯定不会有这样的需求，仅作补充说明），那么建议你搭配一款Easy RealMedia Producer，它是一款免费的批量RealMedia生成器，可将常见的各种格式的视频转换为RMVB/RM格式，并能实现RMVB/RM文件的分割、合并。下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/25946.htm。

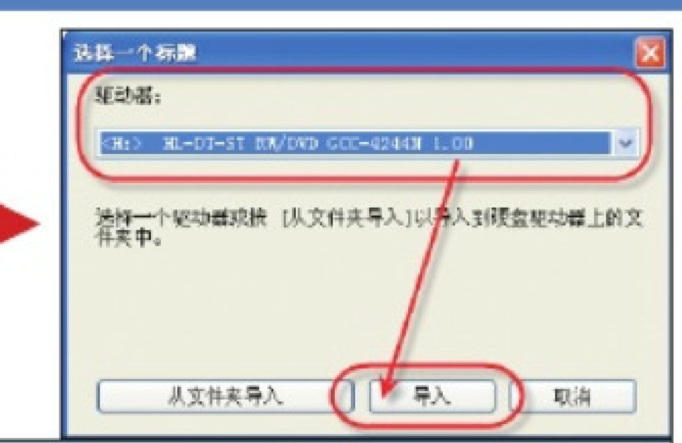
二、引水入渠——素材导入与管理

会声会影X2是该软件的最新版本，因此即使你使用最新的AVCHD、BDMV摄录设备，也能使用该软件将其中记录的视频顺利导入到编辑界面中。导入的操作根据DV设备的不同而有所区别，但均在软件界面的“捕获”中进行。以下我们就分别来介绍其使用方法。



7 初次启动软件时会让你选择一个操作界面，这里我们选择第一项“会声会影编辑器”进入软件的主功能介绍。不过，中间的“影片向导”是一个非常实用的快捷化操作，它很容易上手，因此本文不再详述，但笔者强烈向读者们推荐该功能，使用它与软件的主编辑功能相配合，将可能将使你的作品同时具备成熟感和个性化，特别是在制作相册型视频时，其效率与美观程度更是表现得淋漓尽致。





9 我们以导入DVD碟片记录的视频为例。点击“导入数字媒体”，软件将让你选择光盘所在的驱动器，如果DVD光盘已放入驱动器，则选择驱动器后可直接点击“导入”按钮。



8 软件将打开一个新的项目，右上即为素材库。此时在上方的步骤栏上点击“1 捕获”，即可进入捕获界面。该界面有4种操作，其中“捕获视频”用于一边播放DV一边捕获，一般通过1394接口连接DV捕获（也有使用专用的捕获卡），当然，如果愿意，你也可让它连接电脑上的摄像头再捕获；“DV快速扫描”用于选择性的捕捉DV磁带上的视频信息；“导入数字媒体”可将数字记录的DV/DVD、AVCHD、BDMV中的视频导入到项目；“从移动设备导入”则可从手机、iPod、PSP等中导入视频。

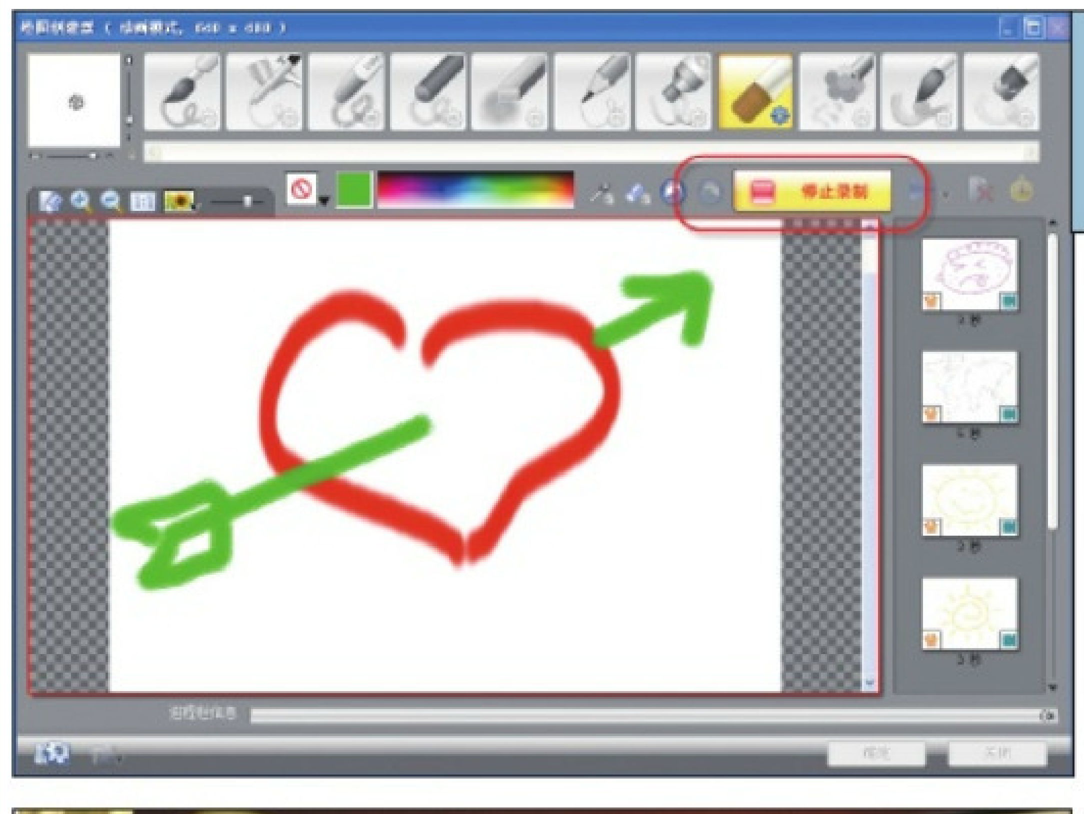
10 软件对DVD内容进行分析后，将给出章节预览，即每个独立的拍摄段落。勾选需要加入项目的章节，再点击“导入”，它们就会加入到软件的素材库中。



11 不过，更常被用到的还是直接将电脑中的素材导入到方案之中。素材按视频、图像、音频等类别归类显示。点击类别右侧的“加载视频”按钮，可直接导入现成的音、视、图等素材文件。注意须在对应类别下导入素材，例如，若当前类别是“视频”，而不能导入图片，因为导入界面中将找不到图片文件。

小提示：软件自身就带了很多素材，它们都会像正常素材一样显示在各个分类中，因此很容易与你所导入的素材混淆，所以笔者建议最好在各个类别的素材之下建立自己的文件夹（方法是选择素材类别下拉中的“库创建者”，再新建类别），之后将自定义素材导入其中。这样当建立大工程时，就不至于在素材寻找上浪费时间。

这里值得一提的是会声会影X2加入了一种新的素材，应用得好可能会让你的毕业纪念视频透出一股“灵气”或俏皮的味道，这就是用“绘图创建器”所创建的素材。



12 通过菜单“工具→绘图创建器”进入绘图编辑界面（也可点击底部视频轴右上的最后一个按钮进入）。这个界面相信大家一用就会，画笔、笔触尺寸、颜色等和平常的画板没什么区别。只是在绘图之前要点下“开始录制”，而结束之后也要点击“停止录制”。



13 “停止录制”后，你所绘制的图片缩略图会出现在右侧列的最下方，选定它再点右上的蓝色“播放”按钮，即可预览一个动态绘制的过程，它与你刚才绘画的顺序一样（初次播放时会有一个较慢的运算过程，以后即可流畅预览）。在缩略图上右击，还会出现“更改区间”和“将动画效果转为静态”的快捷菜单，前者用于改变本素材的播放时间，后者则是将最终成品生成一张静态图并将其放到“图片”素材中，这样的目的是便于你在动画播放完成后延长显示（动态素材播放完后即会消失，此时可紧接着放一张静态图片）。

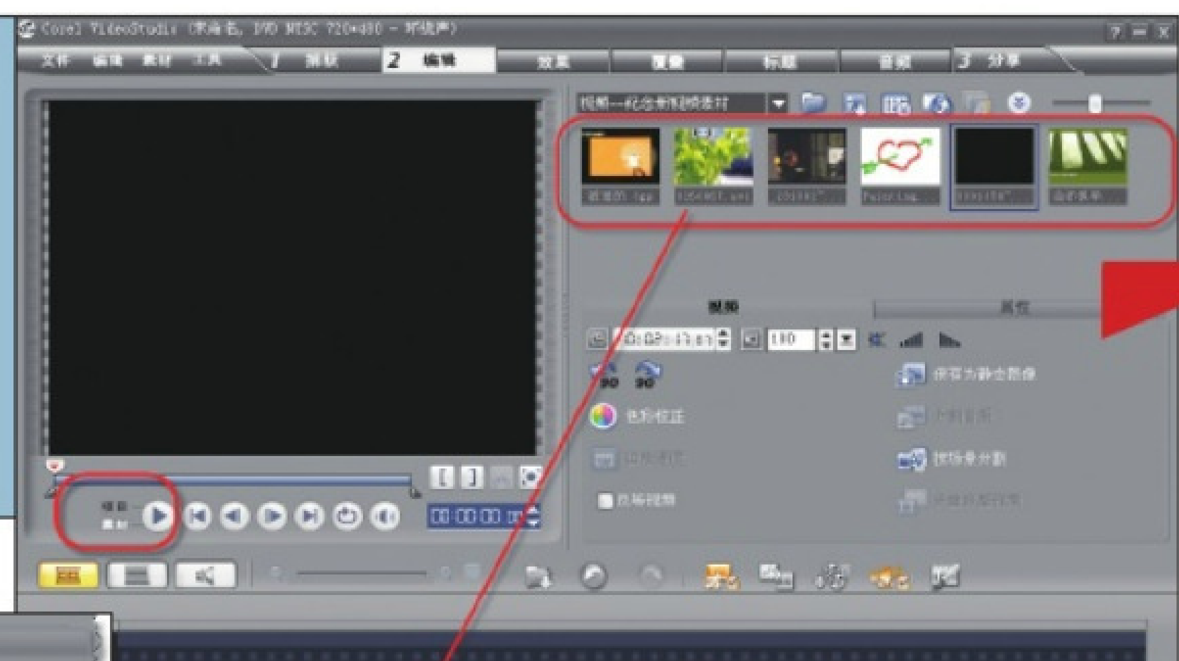


14 那么该素材应当如何使用呢？你可以把它当成一个背景已被“镂空”的视频素材，这样就可加到任意其它素材之上。只要发挥想象力，就能配合原素材达到特别的效果。图为背景指南针在旋转，而前景则是一颗心在完成自绘。

三、修枝去叶——素材剪接与修改

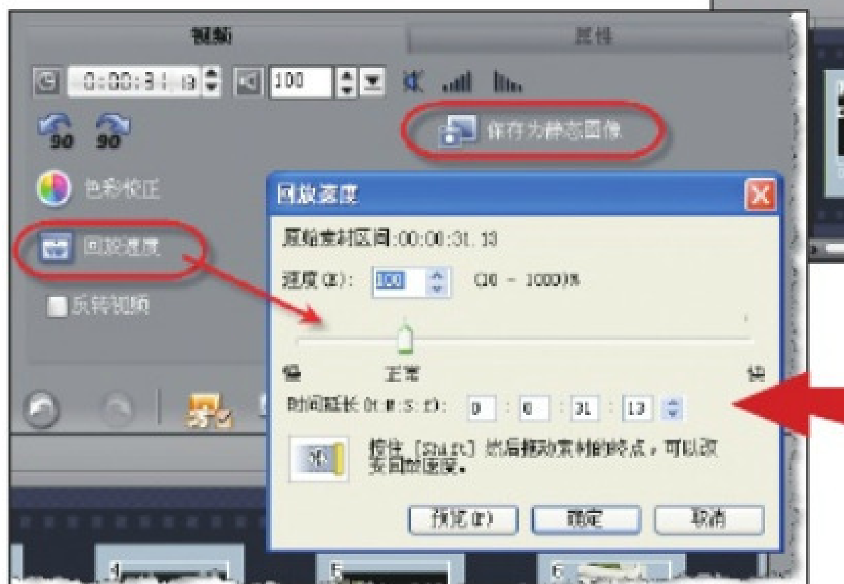
素材导入之后就可开始构建整个影片项目。直接将素材拖拽到下方的项目视频轴（它有3种不同的视图，初始时我们选择“故事板视图”，即点击其左上的第一个按钮），就可形成一个大体的流程。基本上视频制作的整个过程都是在项目与素材之间反复进行调节，利用会声会影的预览功能，可很顺畅地完成这些调节。对素材的处理，依类型不同而有所区别。对于视频素材，主要是调整时间、色彩、回放速度等，而对照片素材，动态的平移和缩放则显得更为重要些。以下我们就来分别讲解。

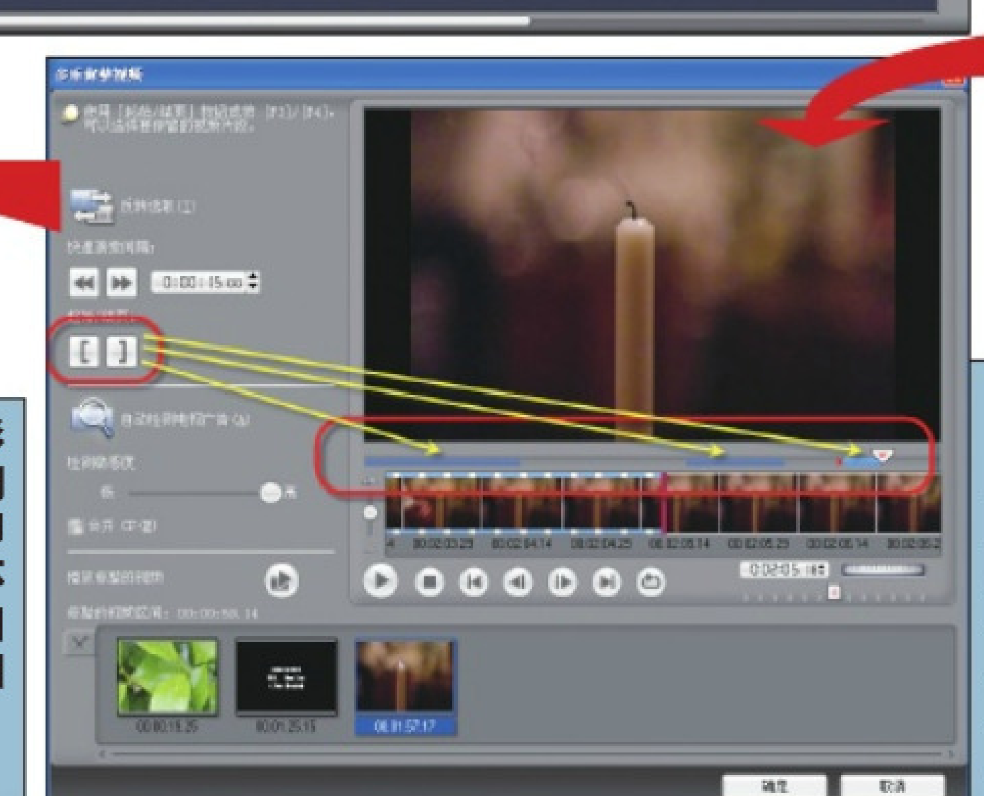
15 将素材拖往视频轴，点击视频轴上的素材即可对其进行预览和编辑。不过在进行预览时，一定要分清当前你预览的是“项目”还是“素材”，以免误操作（例如以为是对素材剪裁，但却删除了整个项目的部分内容）。分辨的标志是播放控制栏左侧的“项目”和“素材”按钮。字体为白色的按钮代表当前预览的对象，可点黑色字体按钮在二者之间切换。





16 前面我们提到可用“格式工厂”剪裁视频，但实在在会声会影中直接调整也很方便。方法是点选视频，在预览界面中拖拽左、右的两个小直角三角形，它们之间的蓝色部分即为要使用的部分。或者你也可直接播放视频，然后在需剪裁之处暂停，然后点击播放进度栏右侧的“[、]”按钮确定起始位置。若要精确控制，还可直接在时间栏上输入数字确定位置。

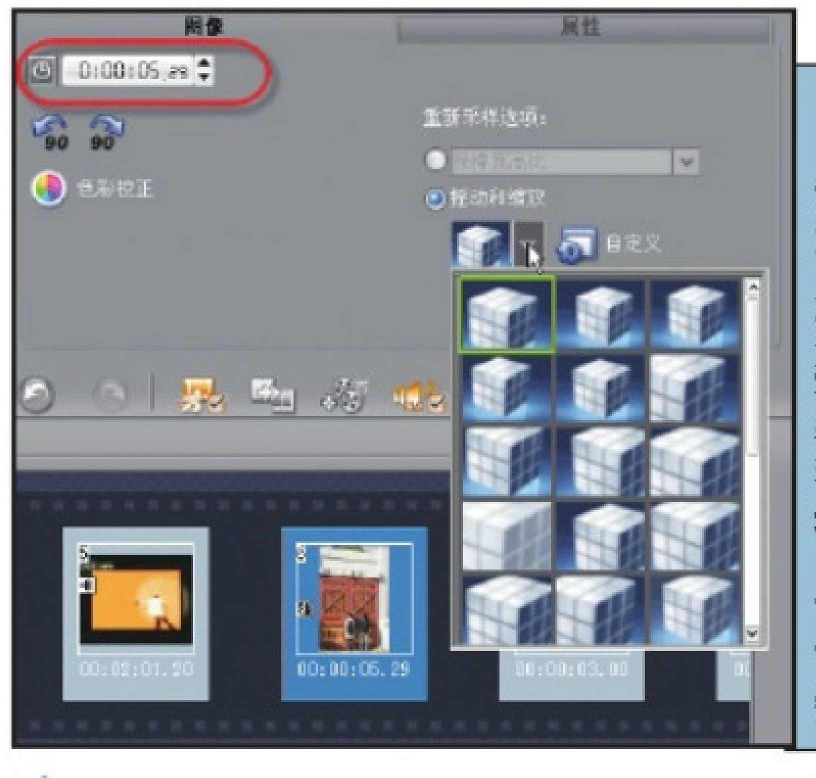




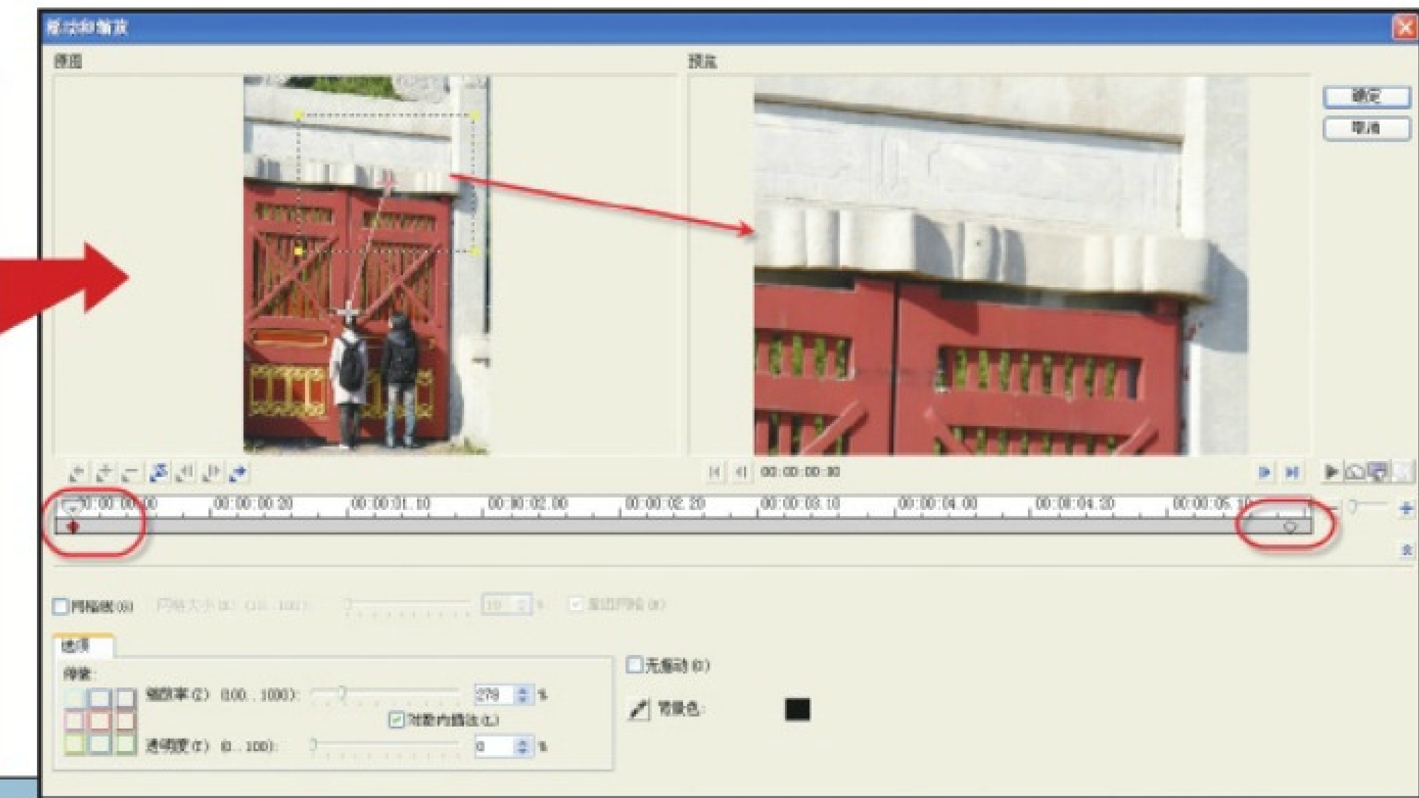
18 在“视频”操作区还可对视频素材进行色彩校正、音量调整、回放速度、反转视频等调整，都很简单，点击后按照对话框提示进行操作即可。其中的回放速度与反转视频，恰当运用可产生不错的视觉效果。另外这里还有一个“保存为静态图像”的按钮，它可将视频当前画面单独保存为静态图像素材，实际使用时经常将视频最后一帧保存出来，以实现静态延展（请参考上一节图13中的说明）。

17 如果需要一个视频素材的多个片断，方法之一是多次将其拖入视频轴，分别在视频轴上点选并设定其选用范围。另一方法则是在视频轴中选择该素材，然后点击下方“视频”操作区的“多重修整视频”，在这里可多次选择单一视频的剪裁起始位，完成操作后，该素材就会在视频轴上分割为多个片断。

小提示：在视频轴的“时间轴视图”中，拖动视频素材左右的黄色拉杆也可调节其播放范围，但显然其长度不能超过整个视频的播放时间。如果按住Shift拖动视频素材左右的黄色拉杆，则可继续将视频长度增加，但这时已改变视频播放速度，相当于上面说的“回放速度”调整。



19 如果选定的素材是静态图像，且已加入到视频轴，那么就可设定其延续时间。此外还可通过“重新采样选项→摇动和缩放”来为其增加动画效果，“摇动和缩放”下拉后有示意动画，根据其选定效果即可。



小提示：如果一次导入了多张照片，又不想一一套用动态效果，可全选后再点击菜单“素材→自动套用”，这样会声会影将为它们随机分配尽量不重复的动态效果，之后你只需对个别图片再做调整。

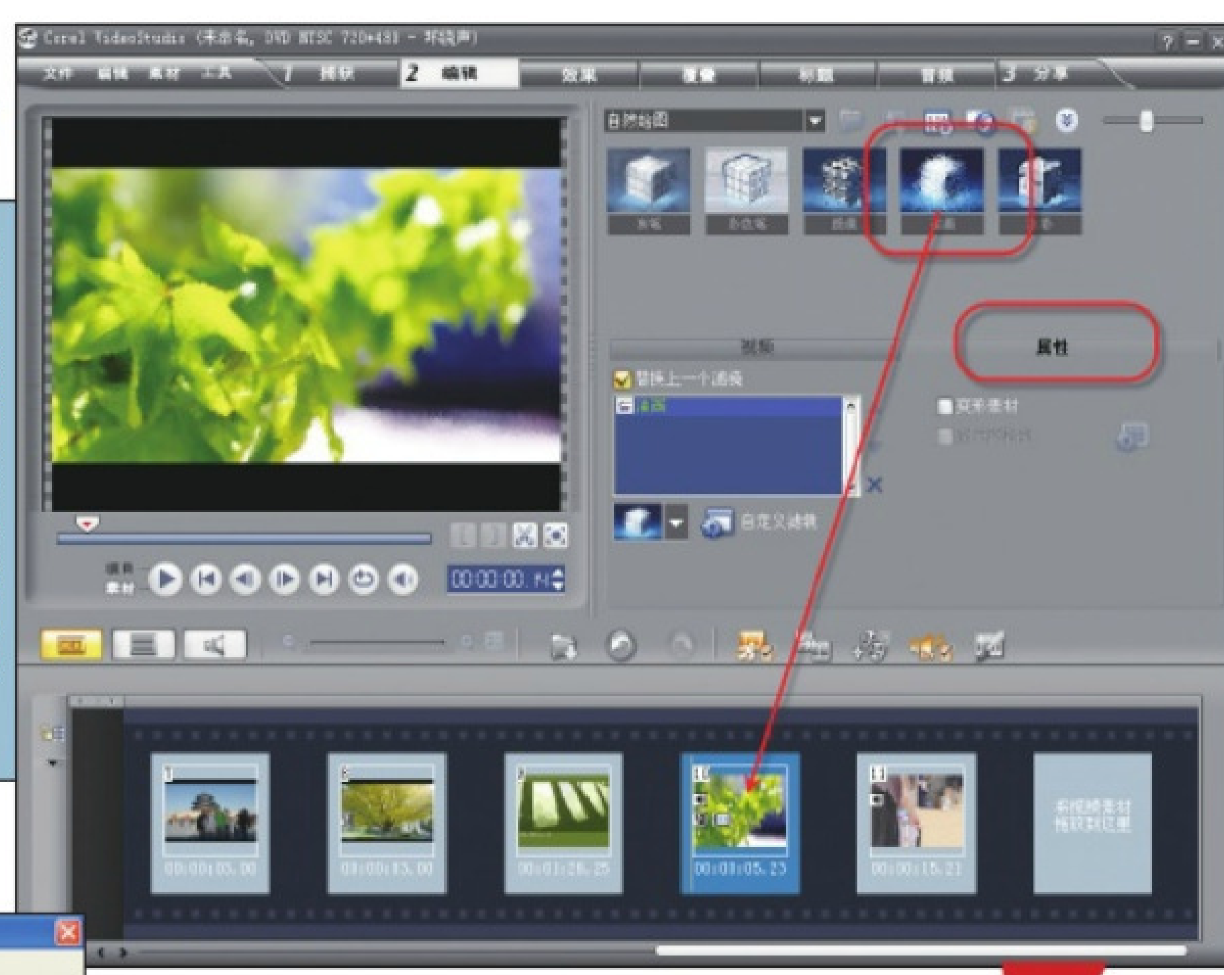
20 如果你对所有效果都不满意，例如上例选择的是一张纵向的图片，两边有黑边，我们希望能在应用动态效果的同时将黑边也去除，这里就要点击后面的“自定义”按钮手动设置动态过程。跳出的对话框看似复杂，但实际上你只要理解到它是由关键帧（进度条下方的棱形标记）而决定的变化（关键帧之间的动画是由软件自动生成，它是从上一关键帧到下一关键帧的平滑过渡），那么，只要点选起始关键帧，然后修改它们在图片上的选区即可（选区由虚线框确定）。当然，熟练之后，你还可添加自己的关键帧，做出更加复杂的动态效果（如先左下扩大，再右下缩小之类）。

四、华丽炫彩——滤镜与转场

以上所述只是素材的简单编辑，而会声会影还提供了非常华丽的视频滤镜操作，可将其应用到视频和图像素材之上。视频滤镜的操作方法很统一，以下就以一例说明。



21 在素材类别下拉框中选择“视频滤镜→自然绘图”。



22 找到“油画”滤镜，用鼠标将其拖拽到视频轴上、要应用该效果的素材之上。软件很快给出了预览效果，视频变成类似毛玻璃的效果，同时右侧的设置面板也切换到了“属性”页。



23 在每个滤镜之下，还有多种选择，请在“属性”页左下角，点击下拉箭头进一步选择更细致分类的效果。

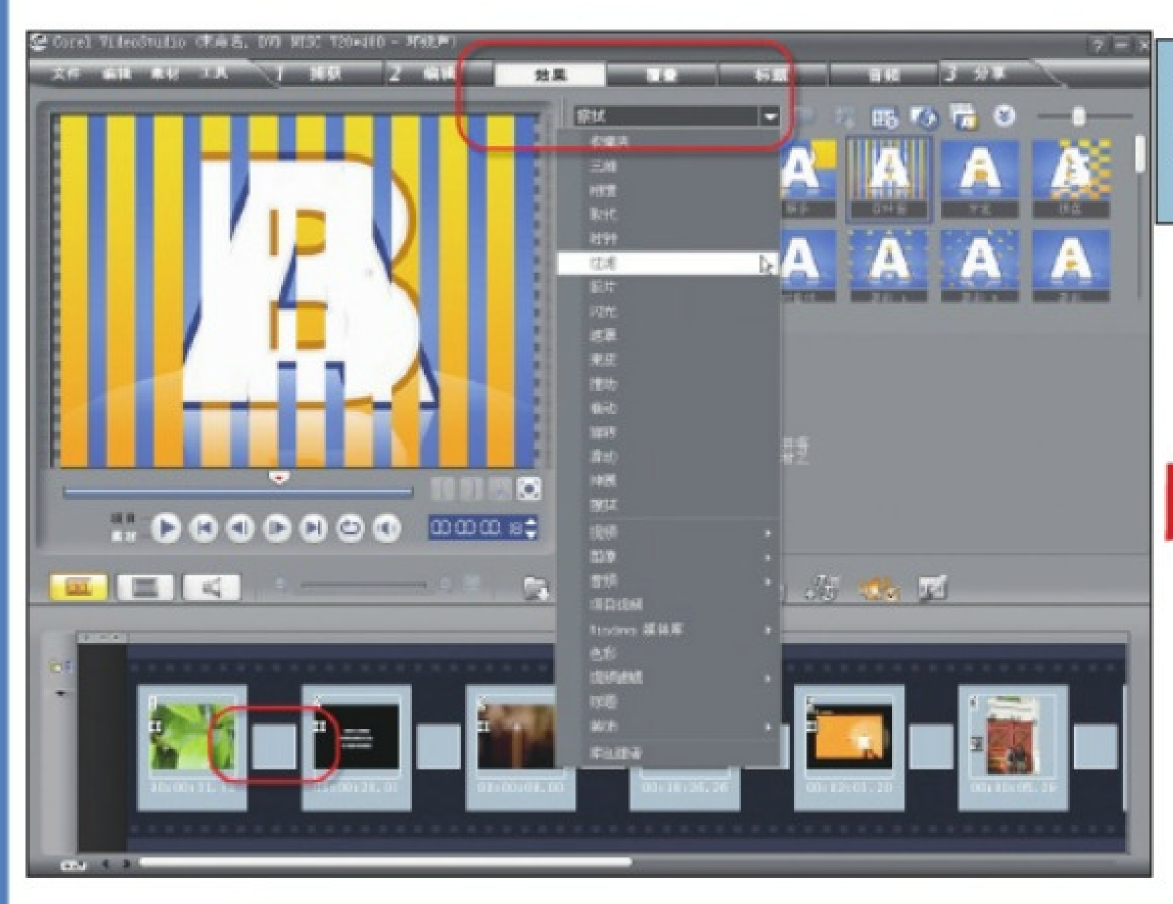
24 如果你希望更精确的控制该滤镜的效果，还可点击“自定义”详细设置其参数。

提示1： 套用新的滤镜会覆盖旧的滤镜，若希望同时应用多个滤镜，请在“属性”页勾除“替换上一个滤镜”，这样一个素材最多可同时应用5个滤镜。

提示2： 滤镜效果虽然炫丽，但却会大大增加运算的负担，一般来说，有滤镜的视频运算要比普通视频慢5～6倍，因此较长的视频最好少用，以减少后期的等待时间。

提示3： 滤镜中的“NewBlue影片滤镜”是会声会影X2中新增的一个功能。它们所产生的效果与之前其它的内置效果有些不同，其旨趣在于模仿很多旧电视、旧电影中的效果，例如划痕、污点、抖动效果。对于毕业纪念这类题材，NewBlue滤镜再合适不过了，可产生一些怀旧的特效。在此强烈推荐。

转场效果用于衔接前后素材，使素材之间的切换不致过于突兀。在会声会影中，要添加该效果也很简单，如滤镜效果一样，只要拖拽后再修改细节参数即可。



25 点击上方导航栏中的“效果”标签，素材类别会自动切换到转场效果，所有的效果都有动态预览（显示为不同颜色的字母A和B之间的切换）。此时下方视频轴上，素材与素材之间也出现了正方形，这就是转场要添加的位置。



26 这时只要将转场效果从素材库拖拽到视频轴上、素材之间的正方形即可。点击应用了效果的正方形，还可进一步设置其参数，例如是垂直转场还是水平转场等。

五、立体创意——覆叠

可以说通过前面的设置，影片看起来还是过于“平淡”，其原因在于同一时间基本只有一个素材在播放。而实际我们看到的很多成熟的视频制作，都有多个视频素材在同时播放（所谓“画中画”、“子母画”），这样的形式则看起来更为“立体”。而在会声会影中，化“平淡”为“立体”的关键，就在于本节要讲解的“覆叠”。



27 在功能导航栏中点选“覆叠”，这时下方的视频轴会自动切换为多轨的“时间轴视图”。该视图中的轨道数实际上是可调整的，点击菜单“工具→轨道管理器”（也可点视频轴右上侧数第3个按钮），会发现会声会影最多提供了5个覆叠轨，可根据自己需要选用。

28 最简单的覆叠素材是软件自身提供的“装饰”类之下的边框、对象和Flash动画。使用时只要将该类素材拖拽到覆叠轨、再移动其位置、拖动素材两侧的黄色拉杆确定其延续时间即可。图为边框的覆叠效果，Flash、对象动画类似，不再赘述。



30 “属性”中颇为重要的是方向/样式，它可让你确定子画面从哪个方向进入、从哪个方向退出，还可选择下面的淡出淡入动画效果，这种效果在电视、MTV中经常出现，不妨多加使用。同时，我们从左侧看到，还能直接给覆叠素材应用前面提到的效果滤镜。

29 但最有趣的还是将其它动态素材拖拽到覆叠轨，这样两个视频同时播放，将形成“画中画”的子母画面效果。注意两个视频重叠，一来需要调整相对位置和大小，二来如果都有声音，有必要将其中一个静音，或同时静音再另行配音。同时，我们还要进一步覆叠素材的属性。

小提示： 覆叠轨相比于主视频轨，其特色是素材不必在时间上紧密相连，因此只要不在同一时间出现的覆叠素材，都可放于同一轨上，而不必使用多轨。会声会影中的6轨限制即估量到同一屏很少有7个视频（包括主视频）同时播放。



31 另一个重要的功能项是“遮罩和色度键”，点击之后会进入参数设置页面。上方的两个选项可设置透明度、边框效果。

32 更有趣味性的是“应用覆叠选项”，此时边框将不可用，但软件会给子画面增加新的框属性。在“遮罩帧”类型中，有多种可选的遮罩外框，可改变子画面千篇一律的方形外框。注意到图片还有一个“色度键”类型，该类型用于制作背景透明的所谓“蓝幕视频”，例如主持人仿佛立于视频之前侃侃而谈。它的制作技巧是先拍摄一段人物站在纯色背景前谈话的视频（注意背景色需和人物衣饰有较大反差），之后将其添加到覆叠轨中、再选择“色度键”，软件会自动识别出背景色，并将其“抠掉”，从而只留下前景中的人物。

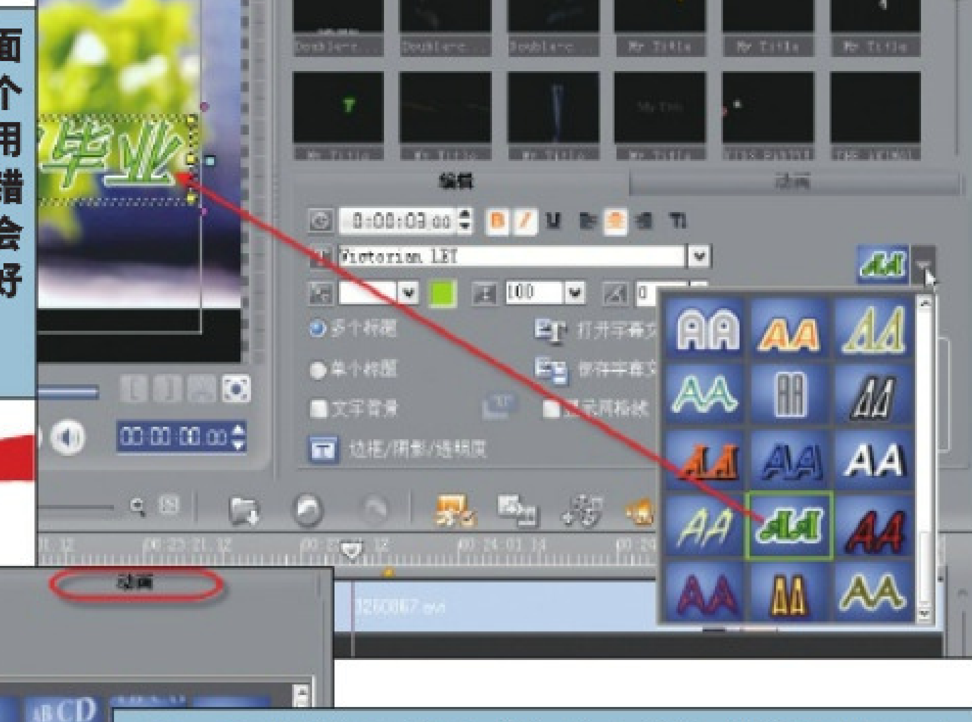
小提示： 覆叠是让视频产生“立体感”的最好方法之一，但对于初学者来说，如何才能用好？答案是多模仿电视节目、MTV，对其效果多加揣摩，很多都可顺利应用到自己的作品中。

六、图文并茂——标题文字

适当的文字不仅有利于解释说明、连接场景，而且还可起到渲染、烘托气氛的作用。会声会影的标题功能用起来直观简单，并且也同样内置许多不错的效果：

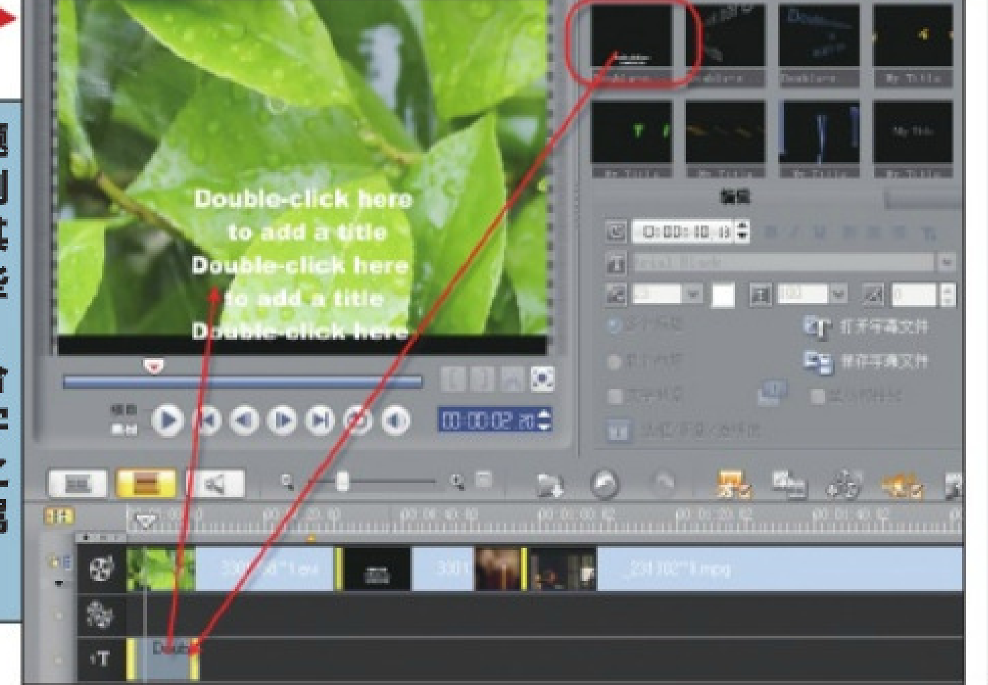


34 要在视频上打字，需在功能导航栏上点击“标题”标签。之后只要在视频无字处双击，就可添加一条新标题，其字体、颜色、样式等都可右侧“编辑”页面中修改。同时如之前的覆叠素材一样，也可直接在预览界面上修改其大小、位置、旋转角度，输入的标题都会自动加到下方“时间轴视图”的“标题轨”之上，可在其上拖拽以调节标题的出现时间及长度。



35 “编辑”页面右上方有一个下拉按钮，它可应用软件内置的一些不错的字体效果。但这会覆盖之前你已设置好的字体。

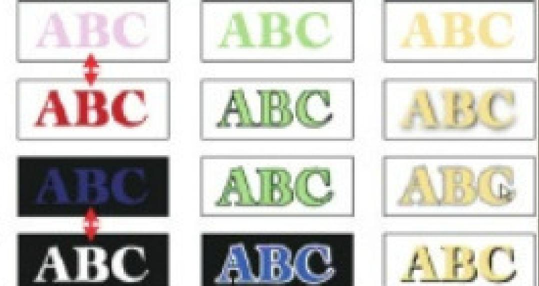
36 切换到“动画”页面，这里能设置标题文字的动画效果。只要勾选“应用动画”后，就能在多种类型中选择。



37 将内置的标题素材直接拖到“标题轨”，可将其加入到方案中。这些素材是文字、字体、样式、动画的综合体，因此除了将文字改成自己所需要的之外，还可修改其它属性。

标题文字的两个使用技巧

技巧1： 没有美术基础的朋友在应用字体时，经常会碰到文字“不够醒目”的问题。这种情况下，只要你遵照以下4条原则，问题将可基本解决（下图形象地展示了这4条原则）：



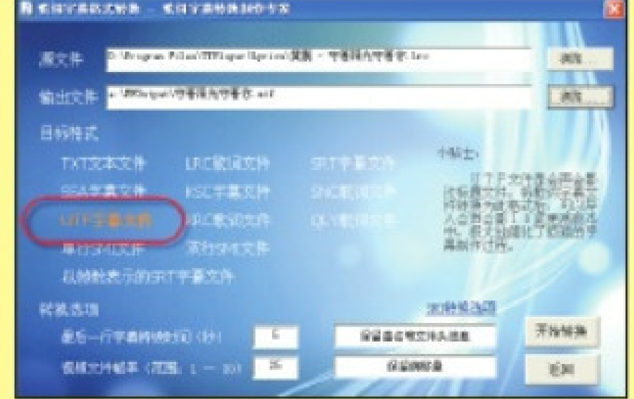
1.使用粗体将使文字更醒目；

2.当背景色较纯时，使用与其反差较大的颜色更醒目，这里所谓的“反差”，大概可从颜色的明暗程度来分辨；

3.当背景较杂乱，或是背景颜色较中性、难找到反差大的对比色时，在字体外加入轮廓线（注意会声会影中称之为“边框”）可有效提高醒目度；

4.如果你觉得轮廓线还不够醒目，可进一步给其添加阴影，但注意阴影色叠于背景色之上应可辨识。

技巧2： 你可能会愿意在毕业视频中加入流行歌曲作素材（具体参见后文），并且还想配上同步歌词。如果手动来配歌词，要一一调整歌词与音乐的时间对应关系，实在是件挑战耐心的体力活。会声会影有导入字幕文件的功能，但遗憾的是它只支持.UTF格式，而我们常见的歌词文件都是.LRC格式的（如果你使用支持同步歌词的软件听歌，它们会将LRC歌词文件下载至本地，例如千千静听的歌词默认保存位置是安装目录下的“Lyrics”文件夹），二者并不等同。好在利用一款名为“歌词字幕转换专家”的软件，可将LRC歌词较为UTF格式（下载：http://www.onlinedown.net/soft/46479.htm）。这是一款共享软件，但单文件转换功能为免费使用。进入主界面后选择“歌词、字幕文件格式互转→单个文件转换”，之后分别选择源文件、目标文件，记得“目标格式”设为“UTF字幕文件”，然后“开始转换”即可（如右图）。最后注意UTF字幕导入后，并不是一个整体，而是分拆为一句句的标题素材，因此在移动时记得全选中（选择头句，再按住Shift键选择末句）后再一起操作。

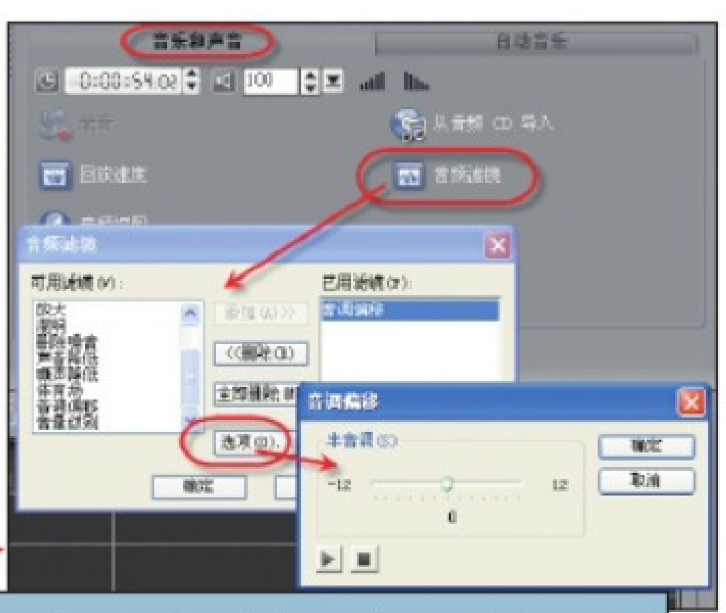


七、有色有声——配乐配音

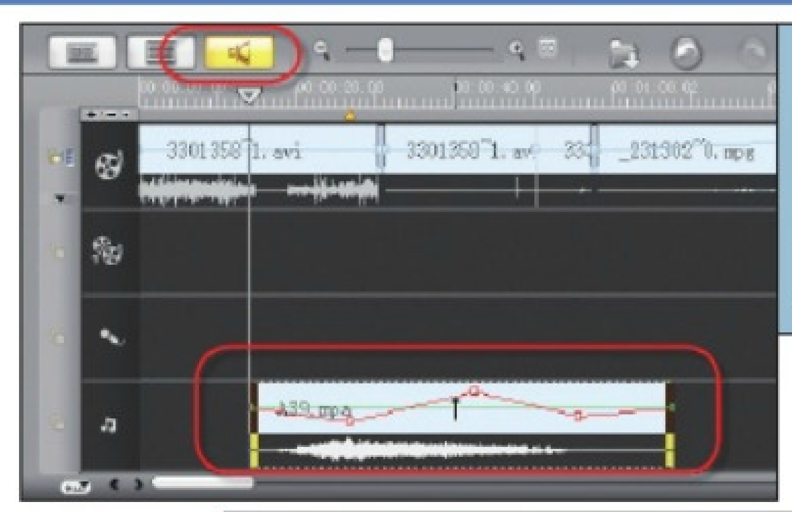
在会声会影中，导入、使用音频素材，以及调整其位置和长度的方法与其它素材类似，同时它也内置了一些实用的素材供选用。不过，基本音频的特殊之处，它也安排了一些特别的处理功能。



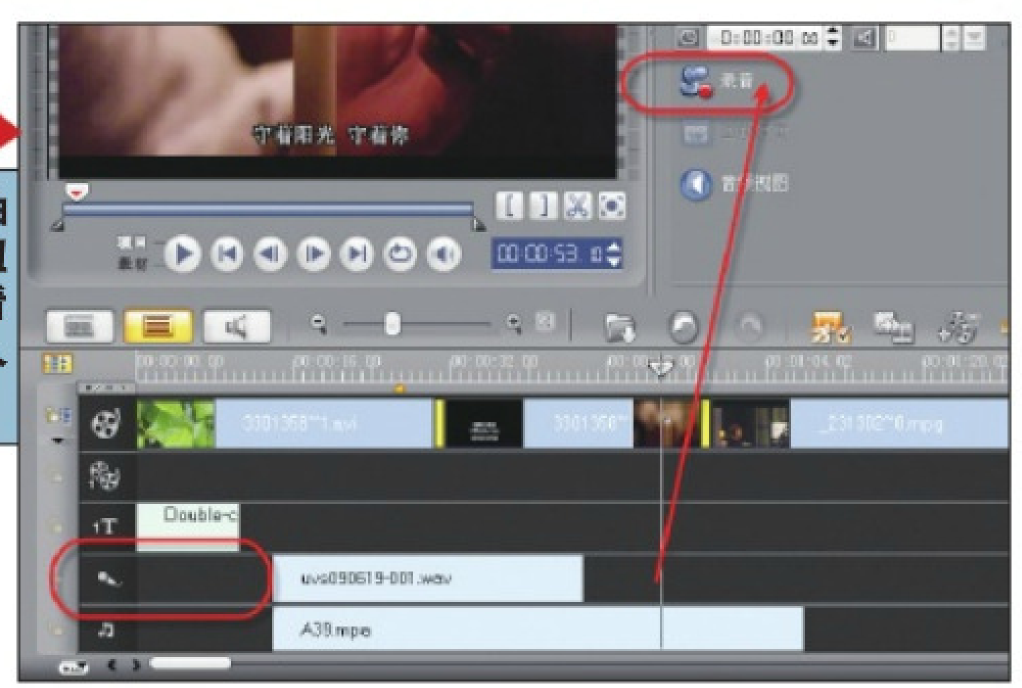
38 点击功能导航栏的“音频”标签，可打开内置的音频素材库。你也导入自己的音频素材，这里注意，导入界面中会出现视频素材，但当你导入完毕之后，软件实际是将音频从视频文件中分离了出来。拖拽素材到底部时间轴的“音乐轨”，即可将该素材加入到当前方案。和前面的视频素材一样，拖动素材两端的黄色拉杆可调节其长度，若想改变其回放速度，应按住Shift再拖动。



39 选择素材之后，在“音乐和声音”页面中可点击“音频滤镜”，弹出的对话框中可看出，会声会影提供了简单的回音、降噪、混响、等量化、音调偏移等功能。添加滤镜后还可点击“选项”进一步设置其具体参数。



40 在上图的“音乐和声音”页中还有音量调节及头尾淡出淡入的操控项，不过要对局部音量进行更细微地调节，请使用软件内置的“包络线”功能。首先将下方视频轴切换到“音频视图”（点击视频轴上的第三个喇叭状图标），这时将鼠标挪到音频素材中央位置，会发现鼠标变成“↑”状，此时按住左键上下拖动，就会出现一个控制点，它控制着一条红线上下移动。这条红线在音频处理中俗称“包络线”，它形象地表示了声音的变化，位置高的地方音量就大，反之亦然，由于包络线是连续的，这样音量变化也很连贯，但又能够巧妙地起到传情达意或其它说明作用。



41 最后简单介绍一下录音功能。要使用麦克风录音，首先需要在“时间轴视图”上选择“声音轨”。此时“音乐和声音”面板中的“录音”按钮将变得可用，点击它即可开始录音。这时画面将会实时播放，是该考验你“看图说话”能力的时候了！录完之后软件会自动将其保存为一个音频素材并插入当前的声音轨。之后所有处理均与上述“音乐轨”一致，不再赘述。

小提示： 如果有更复杂、更高质量（如更好的降噪效果）的音频录制或编辑需求，最好使用更专业的音频处理软件如Adobe Audition等处理，再将成品导入到会声会影中。

八、完美包装——光盘制作与刻录

完成的作品在会声会影中可进行多种输出，例如刻录光盘、直接创建视频文件，或将视频导出到其它移动设备、重新录制回DV/HDV等。由于是毕业纪念制作，这里仅简单讲一下创建DVD光盘的关键操作和注意事项。



42 在功能导航栏中选择“3 分享”，之后点击操作区的“创建光盘”，软件会弹出VCD、SVCD、蓝光、DVD等可选项目，这里选择制作“DVD”。

43 在接下来弹出的对话框中，可看到当前项目已经被设为DVD主菜单的第一个菜单项，如果你还制作了其它项目（例如具体制作时，可将生活场景与相册分别制作），可点击左上的对应按键添加进来，使其成为主菜单中的其它项目。其中第一个按钮可直接添加视频文件，第二个可加入已保存好的方案。

44 接下来设置每个项目下的子菜单/子章节。在上图中选择项目后点击“添加/编辑章节…”按钮。接下来的对话框中，将播放进度条拖动到要创建章节的视频位置，然后点击“添加章节”按钮，这时该章节被自动添加到下方，而在播放栏上，会以一道红色竖线表示此外已创建子章节。

小提示： 也可在视频编辑界面预先创建章节，方法是在视频轴的上边框左击鼠标（或按F5键），若出现了橙色的向下三角，则表示创建成功；将三角向上拖（或再次按F5），可清除章节设定。



45 确定之后回到上一画面，点击“下一步”，这时软件会要求你选择DVD主菜单的主题，内置主题都很漂亮，其中的字体等都可任意修改（请多用右键菜单操作）。注意编辑窗口下方的“当前显示的菜单”，它可切换到子菜单，设定子菜单的主题及文字。如果要编辑主题，例如背景音乐及布局，请点击右上的“编辑”标签进入。



46 所有菜单都设定完毕后，可点击编辑窗口右下的遥控器图标，对菜单效果进行实景模拟。如果觉得模拟没有问题，就可点击“下一步”直接刻盘或生成ISO镜像。

结语：

平时有意识的素材收集、丰富的想象力、对毕业时心情的细腻玩味，外加一份好用的视频创建工具，相信要做出一张好的毕业纪念光盘并不困难。但无论如何，毕业光盘只是一种形式上的纪念，更重要的，不妨把结束当成一个新的开始，将纪念化作面向未知世界的动力。在此也祝各位毕业生读者顺利奔赴四方，开始人生中的另一段瑰丽旅程！

菁瓜：关于命运的反抗以及反抗的命运的若干悖论



林晓：“游戏剧场”精华版已经运作半年，介绍了空门、阿飞、文舟、唐缺、飘灯、本少爷六位幻想作家。下半年陆续露面的六位幻想作家，有“游戏剧场”的常客，也有新加盟的实力干将，总之，惊喜颇多。希望大家喜欢他们的作品。

本期介绍的这位作家，是近年来幻想文学圈的活跃分子，文思若泉，下笔成章，博客写得比小说还要精彩。她带来的是以《三国志11》为游戏背景的小说《同伴》。截稿前一分钟完成，真正热气腾腾的鲜货。

菁瓜这样介绍自己——

林晓姐姐让写个人介绍，俺就犯愁了，写捏？是应聘用的那种简历，还是自我介绍用的那种海吹？第一句话就发愁，俺是干啥的，俺是哪儿的人？俺是个虾米性格有个虾米理想捏？貌似这都是我日常思索的主题，但目前为止也没有一口能说清楚的结论。呃，当然，俺不是石头缝里蹦出来的，也不是吸风饮露的神仙，既然这样就总有个来历总有个归类不是？自我定位，唯一确定的是，俺是个懒人。但懒人不能作为你社会身份的标签不是？说白了，还是需要给自己在社会人群中寻找一个归属集体。

说到归属的集体，就不得不提那尴尬事儿了。我最怕别人问我的第一个问题：你是哪儿的人？每次碰见这个问题，我就会深吸一口气，然后问你问的是啥？出生地？户籍地？祖籍地？所在地？这么说吧，我跟半个中国的人聊起这个问题来都能攀上老乡或者半个老乡或者多少有那么点关系的老乡。不止一次有人跟我说，你一点也不像广东人。我说我本来就不是广东人，我是北方人。对方说你的皮肤不像北方人，像南方人。我只好说跟南方没关系。我说我是陕西人，就有人做恍然大悟状，哦，乔家大院。我说错，是兵马俑。当年上中学的时候体育课永恒逃课，凭着一口标准的普通话，跟从北京来的图书馆老师混成老乡，常年据守在图书馆里。结果又有人问，陕西人也说北京话呀？我说，这真是个很长的很长的故事。

有人说出国就好了，出国直接说中国就得。其实不然。我说了China，人家接着问，Taiwainess?尼斯你个头，俺说大陆。“哦……”了然状，然后追问中国啥地方？这就苦了去了，丫根本除了北京和香港哪儿都不知道。我怎么说？只好先问知道香港吧？离香港不远……

扯回来。我最怕人家问的第二个问题，就是：“你干啥的？”我自己都不知道我干啥的。但凡回答除自由职业之外的任何答案，人家都会紧接着追问在哪儿上班？天通苑过去很远吧？好吧，那我就说自由职业，人家必然问你自由的职业是啥？我回答啥捏？网络写手？老子几百年没写过文了。自由撰稿人？这头衔不足以养活我。做网站的？人家立即高山仰止状：电脑高手啊！我赶紧从实招来“哪里哪里，电白一个”。对方惊喜状：“电白人呀，老乡啦。”填写表格的时候也会问我做哪行的？可恨网络IT和出版文学不在一个选项里。如今更多了麻烦，但凡有个认识的人，立即会在旁边补充，大编剧！俺就只好再次谦虚：导演台词本整理，干杂活的。

于是某祥瑞到不能说名字的家伙就嘲笑我说：“哼，你们娱乐圈太乱了，哪儿像我们配电界……”反唇相讥：“你们那些变压器们打架就不乱？”

所以说，自我定位是多么难的一件事啊。呐，如果按照星座书上说的，我上升星座处女已经开始对我发挥作用了，所以如今介绍自己务必准确不引人误会，于是会说：我叫菁瓜，青字头上带草的菁，原来就是青瓜，算命的让改的。我是女的，虽然博客的性别老是被判断成100%男性。我刚三十，年底生的。我是天蝎射手就是说我既有天蝎的性格也有射手的性格。我的血型？我看上去像O其实是个A……我在北京，但我父母在深圳，但我不是广东人但我会说广东话但我不喜欢在广东……我是写东西的，但我不是作家是写手，但我的东西不适合你们看那是给小女生看的但我的东西不是纯正的言情其实还是玄幻的东西多一点但我不写玄幻很多年了但我最近更感兴趣的是时政但那个混进红楼梦剧组的是我但我最喜欢的是三国但我其实最讨厌文艺青年但我也喜欢文化人但我不是主流但我也不是非主流但我不是80后是70后但他们老把我算进80后但我特讨厌郭敬明……

您疯了吗？反正我已经要去看医生了。

说到游戏小说，俺是彻头彻尾的门外汉。这么多年以来，除了上个世纪九十年代初刚买的那台386之外，以后俺的历任禁脔都没有把游戏当主业的。想当年，《三国志》第一代要用十二张软盘考进电脑；想当年，DOS比Windows好用呢。

罢，好汉不提当年勇。这些年在游戏界怂得要命，玩的游戏也每况愈下，开始还玩玩“平衡球”，然后是“连连看”，然后是“蜘蛛纸牌”，然后是“空当接龙”……再说下去估计会被人民彻底唾弃，俺就不自爆家丑了。总而言之，在林晓姐姐动之以情晓之以理好几年之后，俺还是没有弄明白游戏小说到底是啥玩



意。我问：mary sue行不行？人家说行。我又问，同人算不算？答曰：也算。于是当年玩“平衡球”正上瘾的时候，写了一篇非常穿越的游戏小说，上下几千个字儿，好多人说看不懂。

太打击人咧。

重新鼓起勇气再战江湖是在偶尔发现了电脑里的《三国志11》后。作为《三国志1》的玩家，俺对这一系列游戏还是非常非常非常有感情的。尤其令人惊喜的是，这游戏不但允许关公战秦琼，还让你能够mary sue，也就是说，不会让我写史实然后自爆家丑，所以当林晓姐姐向我约稿的时候，俺豪气勃发地答应了。

相信我，一开始我是想写成带有时代感的，沉郁顿挫风格的东西。但是，按照林晓姐姐安慰俺的话来说，俺的个人风格太明显了，而且最近严重贫得厉害，索性撒开了小白，我不装，您看着也舒服不是？

但实际上主题还是比较严肃的，甭管我把这层意思写出没有。似乎这些年来都没能摆脱阴谋论的路子，所以文章里不可避免地会讨论到对既定命运轨迹的反叛这个问题来俺也不知道为什么，照说俺是个循规蹈矩的好公民，可不知道为什么，就特别喜欢那种命运轨迹拐了大弯的任务。人被注定了要成为什么样是非常无趣的事情，所以我希望每个笔下的人物都能摆脱这种既定命运。所以这里面人物的对立面不可避免地就成为被反抗的对象。可是，假如，人家也是不甘心被既定的人呢？

每个人都有自己的命运，也许反抗本身都是被设计好了并且预装上的。这就是我喜欢《黑客帝国》的原因，庄生晓梦迷蝴蝶嘛。

说到这里就差不多了，我不喜欢剧透。如果没看明白，没关系，看文就好。



同伴

■陕西 菁瓜

一

战斗已经接近尾声，精心安排的五路大军将董卓团团围在了山谷间。这次是火攻。早已备好的火种被渐次点起，星星点点的火光很快就连成一片。董卓中军已经乱了阵脚。我站在山头，可以清晰地看见他浑身带血奋力左冲右突。

“困兽之斗！”梅江在身边轻笑。

我看了她一眼，面色凝重：“不可大意，以前也让他跑过，这家伙很狡猾。”

梅江指点江山：“上次他还有路可逃。这次您自己瞧，水泄不通，除非地上凭空出现一个窟窿，否则……”

仍是轻笑，我心中一动，隐隐有一丝不好的感觉。

“窟窿？”

未必就不会出现。

这是距离桂林不远的山区，山势奇突，水系发达，通常这样的山里溶洞纵横，四通八达，且山体松疏，万一……我心头一紧，吩咐梅江：“请吕蒙将军来。”

不肖片刻，吕蒙已经带着一身征尘来到身边。

“主上？”

“将军这边来。”我向他招手，“这里看得清楚些。”

“是。”

吕蒙身材高大，鲜红色的披风被山顶的风一掀，哗啦一声招展开来，威风凛凛。

“将军曾驻跸桂阳，看看这里的水系同那里比如何？”

吕蒙不假思索：“此处距离桂阳不过百里，山系水系同宗同源。”

“这种地形，溶洞会很多吧？”

吕蒙眉目间一跳，已经明白我的意思。

“主上请看，此谷南面三川汇流，北面则是一个大湖，湖水自是来自南面的三条川，但其间却没有水道相接，可见水都是从地下通过去的。”

梅江也变了色，指着战场叫我：“主上快看。”

山谷中战势突变，几路合围大军已经会合，董卓被逼至了绝处，眼看就要就擒，一面不起眼的小旗在他脚下闪动，那是火种，最后一枚一旦引燃，这场战斗也就可以结束了。然而就在此时，意外却出现了。

预料中的那一声轰鸣没有响起，取而代之的是一阵惊呼。我急忙望过去，只见重重大军如水波荡漾般向外涌动，仿佛有一只看不见的手向外推搡着，片刻间人仰马翻。

吕蒙将军“咦”了一声，大惊失色：“山塌了！”

烟尘滚滚，浪一样席卷山谷，我顾不上多想，跃上马：“随我来！”

从主营到战场，足有三里地，纵然我胯下赤兔神骏不凡，也用了一炷香的功夫，才来到现场。

被烟尘熏得咳嗽连连，不少将士泪流满面，在满是征尘的面孔上划下痕迹。打前锋的是高长恭和荀彧，听说我来，策马迎过来，两人一样是大花脸。

“主上，属下无能……”高长恭语带愧疚。

“罢了。”我摆手，目光与荀彧相遇，看得出我这位见多识广的军师也还没有从震惊中平复。“我在上面都看见了，老贼现在何处？”

荀彧倒是表现得比高将军要持重些，“主上请随我来。”

士兵自动为我们让出一条通道。我来到事发地点才看清楚，满地伤病员都是头向外被气浪冲倒的，原来山壁上竟然出现了一个窟窿。

“功败垂成，这窟窿突然出现，老贼从那里逃走了。”

我顺着荀彧手指的方向眺望，尚有几名敌兵未来得及进洞，山下我军矢飞如雨，却因距离太远而徒呼奈何。不能眼睁睁看着敌兵走光，我气往上冲，夺过马下一个校尉的弓，顺手从尸体身上拔下一支箭，狠狠射了过去。

陶家的箭术，是父亲大人留给我的唯一印记。那支箭带着尖利的破空之声飞向敌军，身后一片喝彩。我凝目追视，能清晰看见尾羽旋转的轨迹，箭，正急速飞向老贼的背心。

不料突然一朵寒光闪动，众人惊呼声中，急如闪电的箭突然没有了踪迹。我一怔，听见一声清脆的嗤笑。

“陶家大小姐的箭术，领教了！”

说话的明明是个年轻小姑娘，却老气横秋地戴着凤尾冠，身披素色鹤敞，手中那柄羽毛扇更是令人哭笑不得，这

算是什么？COS孔明么？

我纵马上前一步：“来将通名！”

小姑娘咯咯笑着，“我知道你是陶家大小姐，你却不知道我是谁，凭什么你问我就要答？我是谁，看看你有没有本事自己找出来。”笑声中，又是寒光闪动，四周几声呼喝，我本能地侧身，面颊上一凉，是暗器。

“主上！”高长恭替我挡开暗器，顺手将我推下马，一个身影将我挡在身后。

众人大哗，我的部将们纷纷冲过来。

我十分无奈，拽拽挡住我的荀彧，“文若，你让开。”

荀彧回过身，仔细看了看我的脸，十分恭敬地遵命：“是。”

我起身，再往高处看去，除了那个黑黝黝的洞口，哪里还有人影。

高长恭十分不安，一个劲儿地请罪：“主上，是属下护卫不周……”

“得了得了……”我一边呲牙咧嘴让梅江在我脸上上药，一边还要应付他，“你的职责不是护卫我的安全，不用自己找不是了。今日若非那丫头突然杀出来，你已经是大获全胜，别再责怪自己了。”

长恭长相俊美，性情沉稳，就是有点死脑筋认死理，完不成任务会愁眉苦脸好长时间，连带我看着他都发愁，所以只能尽量好言劝慰，不让他钻牛角尖。梅江就跟我感叹过，这样的性格，难怪会早死。

打发走不相干的人，我把梅江叫到身边来，问她：“今天那个丫头，你看清楚了吗？”

梅江点头：“应该不是三国武将。”

我白她一眼：“什么应该？肯定不是！没听她以我自称么？言行举止完全没有规矩，不但不是三国武将，甚至跟长恭英布他们也不是一路人。”

在这个世界里，除了时代本身就集中量产的风云精英外，还集中了历史上各个时期的牛人一大批，风云际会，群雄逐鹿，相当刺激。有时候我只单纯是为了和他们这些人一起并肩战斗而已，至于天下，去他的，嬴政牛不牛，不照样给我打工？

我叹了口气，走到营帐门口，天色将暗，晚霞炽烈如血，长风缭绕，送来每次战事之后都必然会出现的腥臭之气，那是血腥，尸臭，马革和汗水混合起来的味道，是战场上所特有的味道。我有时候会觉得恍若梦中一般，即使身临其境地在战场上厮杀，也仍觉恍惚，唯一的真实感却来自这令人欲呕的味道。

梅江跟在我身后，也闻到了那味道，皱眉道：“每次一闻这股味道，我就想回去。”

我看她一眼，沉默地赞同。我也想回去了。没有止境的厮杀或许对那些男人们来说是强烈的刺激，可是我们女子，还是渴望平静如常人般相夫教子的生活。

“唉……”我无声叹息，“尽快找到他们，把他们带回去，任务就算完成了。”

梅江突然有所醒悟，问我：“莫非，那丫头也是同伴？”

我白她一眼，“只远远看见一眼，我怎么能确定？”

梅江不死心：“是有可能的吧。”

“是，她有可能是同伴。”我喃喃地说，心中也充满了期望。

二

来之前，曾做了一次谈话。

其实所谓谈话，无非是告诉我任务、条件以及时限。不同的是，这一次来找我的是最高级的系统。

任务源自一次系统的误操作，在将历史上最杰出的五十位武将引入三国时代的时候，发生了类似串线的意外，五位完全不相关的人也被卷入了这个世界。而我的任务，是要把他们都找到，带回到原先的正轨上去。

“由他们去不就好了，何必再搭上一个呢？我去难道就不会造成影响吗？”

系统嗔怪我：“哪里来这么多问题，这对你不也有好处么？”

我立即来了精神，追问：“怎么怎么？会给我长经验值？”

“给你顶级设置，方便你行事。”

我大喜。我貌不出众，才不惊人，向来进去执行任务都是被呼来喝去的小角色，如今若有了全顶级设置，何愁孤大业不成啊，哇哈哈哈。

系统冷冷打断我的美梦，“不是让你一桶糨糊去的，给你一切便利，找到人，把人带回来，速去速回。”

人是一种很虚弱的动物（我算人吗？），在一点点小利面前就会丧失正常的思考能力，比如我。既然给我最强的设置，给我一切便利让我去执行一个任务，稍微明白点的都猜得到，那绝对不是一个简单的任务。可惜我当时昏头了。

三

当我带着全部99分的能力值降生在当时豪族大户的家里时就发现问题没那么简单了。没错，我爹是当世名士，姓陶名谦，徐州太守是也。

若非读过三国的资料，这样的身世会让我欣喜若狂。于是，一旦弄清楚我那爹的身份之后，我明白，这显赫身世非但帮不上我任何的忙，只怕将来还会成为麻烦。徐州，古来就是兵家必争之地，群雄逐鹿，你来我往，不管是谁想要在中原有所作为，这里都必然会成为生灵涂炭的修罗战场。何况，历史上还有曹操屠徐州的记录，不快点走，没等我羽翼成形，只怕就被屠了。

我那爹的确是个狠手。千万别相信小说里所描绘的忠厚老者形象，若非没有点手腕，如何能在这乱世坐拥徐州数十年，俨然徐州王的范儿。可惜这是一个英杰辈出的年代，陶谦的本事比上稍微不足了那么一点点，终生也就限于徐州了。

比上不足，收拾我还是有办法的。离开徐州之际，陶谦老头儿在城墙上与我割袍断义，宣布日后我的所作所为与他无关。望着他从城头抛下的那截衣袖，我苦笑，这哪里是割袍断义？这根本是昭告天下，他是我陶枫的爹，这天底下只有不要女儿的爹，却断不会有不顾爹命的女儿，老头儿的算盘打得太精了。

记得前一晚他与我详谈，直接搬出系统的指示，养我这些年，该干活儿了。谁不知道拥有全顶级设置便是这个世界最强大的人？陶老头儿不傻，割袍断义，我干的事儿与他无关，他出了事儿却可以用我来护身。

乱世之中，能保全自己的都是牛人。

我认了。

纵然时光荏苒，这成年前十几年的相处，人非草木，孰能无情。

看出我这句话的问题了吧？我又犯了一个错误，把自己当做人了。

人，固然是有情有义的，然而我一个被系统生生植入到这个时代的异乡之客，有什么资格与人谈感情呢？

明白这个道理并没有用太久的时间。当你发现，天底下三十多路诸侯中，第一个要置你于死地居然就是你的爹的时候，什么心情？我当时想，一定是不得已的。于是放了他回去。不料几年后又在阵前相见，面对我的劝降，老头儿居然说我是乱世之枭杰，可杀不可留。有没有搞错，乱世枭杰正是他如今的老板曹大元帅好不好？

我哭笑不得地回头打量身后的众武将，那时荀彧已经是我的军师，梅江也被我找到了，长恭，英布一干怪物都投归麾下，我陶枫也算是七雄之一，可杀不可留？笑话！

“推出去斩了！”我握紧了拳头，沉沉地吩咐。营帐中一片寂静，没有人领命。

梅江轻声劝我，“且再给天下人一次机会吧。”

我望她一眼，有些惊讶。

这丫头知道我心里想什么，所以也知道如何劝我。不是给陶老头儿机会，而是为了告诉天下准备戳我脊梁骨的人，我也是忍了让了的，说话要厚道些。

摆摆手，我让他们把老头儿带出去，没有明确说最终的决定。但梅江早已经心领神会，不动声色地跟了出去。

这是我第一次试图违逆系统，和梅

江联手设置了一个小小的陷阱，骗系统是一件有趣的事儿。

不久之后，天下流传女主陶枫心狠手辣，亲生的老爹都敢杀，天下群雄闻之无不动容，欺负女人心肠软来招惹我的人自然少了不少，副作用是本来已经答应投诚的周瑜却改变心意转投了孙坚。

我的美周郎啊！我捶胸顿足，大乔小乔姐俩陪着我垂泪。这一反水，却害得她们俩无法与夫君团聚了。不过伤心就伤心，跑到我面前来哭算怎么回事儿，出尔反尔的是姓周的富二代，又不是我。看着心烦，我把那姐俩儿轰走，“去吧去吧，放你们俩走，趁着孙策周瑜还喘气儿，快去吧。”

大乔还有点良心，欲去还留，为难地问：“那主上您……”

我拍胸脯：“孤说话算话，你们走吧。这个情就欠着孤的，日后孙家若败亡了，记得带着你们的夫君前来投靠老子就是。”

两人一起红着脸出去。我转头，看见荀彧不赞同地摇头。“你干吗你干吗？没事儿你摇头干什么？你知不知道两种人不能摇头，一种是大夫一种是算命的，你这俩买卖都做的人怎么能乱摇头呢？”我指着他，手指头发抖。

荀彧哭笑不得，“主上，属下是不赞同您放走乔家姐妹。”

“心不在这儿了，还留着干嘛？我是女人，又不能把这俩美人收了做小蜜，顺水人情不做白不做。”见梅江偷笑，我白她一眼：“你别得意，找到你老公，我一样要轰走你。”

梅江笑，拉着我的手撒娇：“主上当真不要我和皇将军？”

我语塞，恶狠狠掐了她一把。回头，荀彧看着我的眸子深若寒潭。

四

梅江是我完成任务的第一步。这好孩子真可爱，得知我在江南自立门户，便自己找上门来。

“你就是那五个人之一？”我高兴地直搓手，这活儿果然一点也不难，简直不费吹灰之力，俺就完成了五分之一呢。“其他四个人在哪里？”

梅江有些惭愧，躲闪开，摇头：“奴家不清楚。”

我皱起眉：“梅江，不要自称奴家，听着耳朵会抽筋的。”

梅江赔笑：“习惯了，何况我是有夫家的，这么自称也没有错。”

我眨了眨眼，有点意外，但是想想二十来岁的年纪了，嫁人也属正常，只是什么人能入我们风华绝代智虑深远以识人之长闻名江左的梅江大小姐法眼呢？

梅江扭捏了好半天，才不情愿地吐出一个名字来：“他叫皇凤滈。”

“哦……”我这声哦拖得很长，中间音调起伏了两次，先是表示明白，旋即反应过来，声音未落，已经闪身到门口堵住了梅江要离开的路。“皇凤滈？”我阴笑，“这名字，很奇怪呀。”

梅江无可退避，只得不情愿地回答：“他也是同伴。”

同伴这个称呼，就是从那个时刻开始，又多了一层特殊的含义。

“那么，他现在在哪里？”

梅江面上忧愁愈甚，“我……不知道。”也是在心中憋了许久，的确需要有个宣泄的出口，不等我追问，她便全都招了。“来找您之前，我和他吵了一架。吵到后来他赌气离开，我想，他始终还是会来这里找您的，所以就到这里来等他。”

我挠头，有些尴尬，人家夫妻间吵架的事儿，我不好追问，可是眼看梅江眼巴巴瞧着我，那话不问出来，我也难受得很。

“呃，你们为什么吵架？”

梅江的表情却让我觉得自己的问题傻得很有境界。虽然她很有礼貌，忍了半天，终于还是冲口而出：“您这不是明知故问吗？要不是因为您，我们又怎么会吵架呢？”

这我就更无辜了，赶紧举手向天，做明誓状：“跟我真没关系。”

考虑到这是我和梅江第一次见面，她对我脱线的回答所表现出的忍耐令我即使在多年以后我麾下已经猛将如云之时，回想起来仍然感激不已。

她只是用看傻子的目光看着我，耐心而浅显地解释：“因为您是来带我们回去的。可是凤滈他不愿意离开。”

“不愿意？为什么？”我知道再追问下去我作为领袖的气场将在梅江眼里荡然无存，可是我苦闷地想，谁让弄清楚同伴们的心理状态有利于我完成工作捏？

果然，梅江的耐心告罄，她反问我：“大人的能力设定是最高等级，您觉得您有望统一天下吗？”

那还用问，如果我都不能，还有谁能？

答案是皇凤滈。

因为他也是四项全能的顶级设置。

我五雷轰顶欲哭无泪地呆呆坐下，咬牙切齿地骂了系统家祖宗十八代足有一个时辰，完全忽略了他家祖宗存在与否的概率问题。梅江反过来安慰我：“主上不必太担心，凤滈只是一时糊涂，一旦他了解主上您也是顶级设置后，便会明白霸业无望，到时自然会来投奔主上的。”

我有气无力地点了点头，没有告诉她我骂娘的原因，是一直以来自以为天下之大老子第一的我刚刚搞明白，系统这么慷慨给我如此高的能力值根本不是为了让我的任务能赶紧完成，而是为了让我别死的那么快，即使是死的快也好歹别死的那么难看。

我要寻找的五个人里，梅江的智慧值是99，凤滈同学四项全满，那么另外的三个人用脚趾头想都知道，绝对不是省油的灯，就算不是四项全满，也绝对高于平均值甚多。如果人人都像皇凤滈同学这样有组织无纪律不讲觉悟个人主义到了听见我找居然跑路的地步的话，老子光是要在茫茫人海中把那四个人挖出来就可以当做毕生的事业去做了。万一在碰上个把一脑门子想要一桶糨糊的强人，老子岂不是要跟他决战到底才能完成我伟大的事业？

系统的声音传音入室，带着冷冷的讥讽和不耐烦：“娘也让你骂了，牢骚你也发过了，赶紧干活儿去，少TM废话。”

我大怒，“什么时候系统也能骂人了？过滤程序呢，不起作用了？”

系统不屑至极：“那玩意小学生都能破解，被它擒住了我怎么挟制你们？”

我恶狠狠地“呸”了一声。

五

再次见到那个疑似同伴的小丫头是在与董卓讲和的时候。

身为论客，每当需要战略调整和战备补充的时候，身为君主的我就会亲自跑一趟洛阳，和董卓老贼好好谈谈。

老贼自然没有好脸色，毕竟谁都不希望跟一个逼得自己狼狈逃跑的人坐下来谈和解，尤其还是他占据着绝对上风的时候。可是没办法，再叛逆老贼也是三国的老贼，论客的三寸不烂之舌是这个时代最有效的大杀器。

而我，好吧，我承认我的心眼很坏，心肠很黑，因为我特别喜欢跟董卓聊天唠嗑侃大山。他实在是我最好的听众，我的每一句话，他都会忠实地给与强烈的反应。

比如我说：“我是来给大人消气的。”他会重重哼一声，表示他的确一肚子气等着人来消。太忠厚老实了，我几乎不好意思继续欺负他了。除了董卓兄，还有谁会相信一个推销员说的话呢？可是他偏就信。

我说：“我陶枫和大人往日无怨近日无仇，我们之间的一切争端都源自于误会。”

老贼气得胡子一跳一跳地往上翘，“谁说无冤无仇，我的爱妾貂蝉是不是你

给拐跑了？我的干儿子吕布是不是也被你给收留了？还有我的赤兔马，你、你、你居然把那神骏天马给了老子的仇人王允，你、你、你欺人太甚……”

我赶紧进行消气工作：“大人息怒，大人实在是误会了在下的好意了。（此处省略自我辩解胡搅蛮缠3000字）……所以，大人您看，在下可是为了大人三十年后的晚年安康才出此下策的呀。”我唱念俱佳，情真意切，一番话说下来，连自己都感动了，可是对方居然没有反应。

老贼直勾勾看着我，一言不发，连胡子都不往上翘了。起初，我还能面带微笑安之若素地由他盯着瞧，毕竟作为势力君主，这点风度他不要我还要呢。但渐渐心中不耐起来，人死了也不过这份僵硬，他分明还在喘气儿，难道被定身法定住了？不记得三国里有这个功能了呀？

我试探地唤了一声：“大人？”

董老大人突然触电般跳起来，拍案大喝：“绮陛，你出来！”

我吓了一跳，他这个年龄的老人家还能如此声如洪钟，中气十足，实在难得。看样子一时半会儿死不了。我开始琢磨，把停战期设定为两年会不会短了点儿。

正胡思乱想，一声轻笑传入耳膜，我精神一振，望过去，先就看见一个身披鹤敞甩着袖子荡悠悠踱步过来的娇小身影。果然是那个小丫头。

小丫头来到我面前，宽大的袖子下果然藏着一把羽毛扇子，她竖起扇子向我行礼，“见过陶君上。”

董卓在一边气哼哼地说：“这是我的军师，胥绮陛。让她跟你说吧，少陪了。”

董卓扬长而去，我却愣在了当场。

大概是两三个月前听说董卓废黜了他手下第一谋士张仪，换了位智力高达100分的军师，我和荀彧猜测了很久那会是谁。“能代替张仪的，只怕是苏秦吧？”

荀彧仔细思索了很久，摇头，“没听说苏秦也在。”

看着眼前这个小丫头，有点明白她为什么老要做一身孔明的打扮了，至少在智力水平这个指标上，人家丝毫不逊色，如今荣登军师宝座，看得出来新工作做得风生水起，深得主君信赖。

只是我却更加头大，只听名字也知道，跟那位还无缘谋面的皇凤滑将军肯定一个来历，又是一位打算在这个世界里一展宏图的奇才。

小姑娘一本正经地说：“君上此来，是求和的？想必您也知道我家主公的性子，求和不是不可以，但如今这个形势，打仗打到了这个地步，您陶君上就算是手下猛将如云谋士众多，无奈根基尚浅，后力薄弱，能坚持多久？而我家主公坐拥中原七郡，长远下去必然不落下风。这仗拖得时间越长，对我家主公越有利，您觉得该如何劝说他撤军停战呢？”

听听听听，这小丫头说起话来还真是有点名堂，难怪连董卓老贼都如此看重她。我望着她笑笑，“胥绮陛？你今年多大了？跟谁读得书，真是个聪明的娃娃。”

胥绮陛自觉受了辱，小脸变得铁青，冷然道：“陶君上，您既然贵为一方君主，又远来是客，在下自然要以礼相待。只是，君上也当自持身份，注意言行，否则即便我方君臣有什么招待不周，也是君上自取其辱而已。”

我越发新奇，这小家伙居然还能这么严词厉色地威胁人？不如索性再加把劲儿，看看她到底能有什么作为。打定了主意，我嬉皮笑脸起来，“怎么叫做自取其辱呢？我看你是个小姑娘，与你套套近乎，怎么就那么大顶帽子扣下来？”我流里流气地乜斜着眼睛打量她，色迷迷地笑：“小姑娘真是粉嫩粉嫩，水汪汪的桃子一样，想想就流口水……”

胥绮陛气得浑身发抖，指着我大喝一声：“你闭嘴！真是……真是没品！”

我的性格里一定有邪恶因子，否则不会在这个时候还要再火上浇油。“堂堂军师，口不择言到这种地步，居然敢对我公然咆哮，什么自持身份，这样的话不妨对自己多说几遍的好。”

胥绮陛恶狠狠盯着我运了半天气，再开口时却已经平静下来：“没用的。”

这回轮到我诧异了：“什么？”

“我知道，你就是想激怒我，趁机抓我的把柄。没用的，不管你用什么方法，我都不会让你得逞的。”

我哭笑不得：“我又没有什么恶意，只是来谈停战之事的。既然这样，不妨开门见山，你们的确可以不停战，的确可以以全国之力跟我拼个鱼死网破，可别忘了天水的马腾和襄阳的刘备，可都虎视眈眈等着从你们的嘴里面拔牙呢，你若不介意腹背受敌，有自信个头大不怕蚊子叮，我转身就走，别无二话。咱们两家迟早要打，但眼下来说，却是和则两利，打则两败，你以小诸葛自居，不会连这个都看不清楚吧。”

胥绮陛盯着我瞧，突然冒出一句让我意料不到的话：“不管你打什么主意，我都不会跟你回去的。”

我一愣，忽然觉得一阵寒风迎面而来，她竟然趁我分心突然发难，“既然已经无话可说，还不回去！”

失去意识前，我最后的记忆，是那双闪着狡黠光芒的眼睛。

六

我一掌拍在书案上，震得笔砚杯盏叮叮当当地一阵乱晃。

“胥绮陛，这个债我记下了！”

没有人，自我出道以来，还没有人敢这么戏弄于我，这个梁子结定了，即使她是那五个人之一，我也不会放过她。

梅江显然比我冷静得多，对我的暴跳如雷视若不见，依旧平静地向我报告战事最新的进展。“董卓从庐江、寿春和上庸出兵，向我们的建业和新野进攻，而宛城近日兵力调动频繁，也需警惕。”

我稍稍控制了一下情绪，去看地图。“宛城为什么不动？打新野的话，应该动宛城，为什么却舍近求远调动上庸的兵力？”我的手指沿着连接新野和上庸的长江水道移动，看了片刻，心中有了一个大胆的猜测。我吩咐身边近侍：“去请军师来。”

趁着身边没有别人，梅江凑近我：“此次从上庸出兵的人力，有一个叫陛榕的。”

我不由自主看了她一眼，这个名字似乎让我想起了什么，却一时抓不住思绪。

梅江继续说：“根据咱们的斥候传回来的资料看，这个人也是全顶级能力。而且，听说此次出征之后，他回去就要成亲了。”

我恍然大悟：“是胥绮陛？”不由搓着手笑：“难怪跟仇人似的，原来七仙女看上了董永，把我当做王母娘娘了啊。”

梅江对我忍无可忍，落在我身上的目光好像在看一个白痴，“主上，陛榕也是你要找的人好不好？”

我瞬间石化，有一种要砸碎自己不中用的脑袋的冲动，不过一贯老好的梅江这次却不厚道起来，用怀疑的目光上上下下地打量我好几次，问：“您真是100分的智力值？”

我讪笑着挠头：“这个这个，随着人年纪增长，一些能力值是会下降的。”

梅江的表情告诉我，这个说法暂时不予采信。

“主上伤势未愈，还是应该多休息才是，有些事情不必亲力亲为。”温和的声音响起，把我从梅江的奚落里拯救出来。回头看，荀彧已不知在那里站了多久。不知怎么，一阵惊慌泛上来，我匆匆瞟了梅江一眼，责怪她没有给我暗示。

荀彧对我和梅江的眉来眼去视若无睹，过来搭了搭脉，微笑点头：“主上禀赋强于常人，不出三日定可痊愈。”

我让自己镇静下来，笑道：“是谁传的话？我让找军师来，却来了个医官？”

荀彧自己也笑了，“是属下僭越了。”话是这么说，眉目间却丝毫没有表现出与之相称的表情来，那神态语气反倒像是在哄着我高兴。

“说正事儿吧。”我清了清喉咙，

让荀彧看地图，一边将刚才的疑惑之处说给他听。

“主上是疑心董卓明修栈道暗渡陈仓？”

“上庸出兵顺江而下，到新野需要一个月，到襄阳却只用十天。董卓这次不惜血本地要把仗打下去，本身就可疑的很。”

荀彧转身问梅江：“董卓和刘备之间有没有停战协议？”

这正是梅江负责的范围，她不假思索地点头：“有，不过再过十天就到期了。目前还没有续签的消息。”

荀彧与我相视而笑。

“这就对了。如果属下没有猜错的话，至少陛榕这一路大军的目标不是新野，而是襄阳。”

我心里咯噔一下。梅江没有提起，荀彧却说出了陛榕的名字，可见刚才我们俩的话他听见了不少。所幸其中所透露的信息有限，若非有心揣摩，即使听见也未必明白。

荀彧问我：“那么主上有什么打算？上庸的兵力不足为惧的话，不妨从新野主动出击，攻打宛城。”

我看着地图，目光在几个城间逡巡，心中知道荀彧的建议是最正确的，可是我还有别的打算。“不，”不去看荀彧意外的表情，我说出想法：“让黄盖带着潘璋从新野出兵，驰援襄阳。”

荀彧震惊，“主上？”

我缓缓道：“这样安排，有三层意思。其一，襄阳可救则救，卖个面子给孔明；其二，襄阳若无可救药，那也不能落在董卓军手里，我们要趁机拿下；第三，这个很关键，无论救还是取，陛榕这个人都要给我抓回来。”

七

其实我也就说说，没想到黄盖和潘璋真的把陛榕给我抓回来了。我自然大喜，立刻亲自前往黄盖军中，看看这个和我一样全顶级能力的武将究竟什么模样。

一见面，陛榕就明白了我的身份。他倒是彬彬有礼，远不像胥绮陛那个臭丫头没有规矩，恭恭敬敬施了一礼，以属下自称：“属下对陶君上仰慕已久，今日得见，实在是三生有幸。”

我抱着胸打量他，“何必这么客气，虽然咱们俩是第一次见面，可我跟陛将军可是神交已久。托胥绮陛的福，早就想见陛先生了。”

“绮陛年纪小，不懂规矩，君上莫怪。”

我笑：“你倒是很护着她呀。”

“习惯了，自打到了这里，我们就一直在一起。说是我护着她，很多时候，何尝不是她在关照我。所谓生死相依，也不过就是这样了。”

他的坦率让我大吃一惊，居然一时间有些措手不及。他轻声笑起来，“君上自是已经知道了我们二人的身份，也就没什么好隐瞒的。上次绮陛对您做的很过分，我心中十分愧疚。她对君上并无恶意，只是担心与我分开而已。”

我盯着他看，“这意思听着，你是不会跟我回去咯？”

陛榕轻声道：“回去我们还能在一起吗？”不用我回答，他自然知道后果，“我们已经有了盟约，无论生死都在一起。我欠她良多，只要她高兴，在哪里，做什么，我都随她。”

陛榕是个英俊的年轻人，面容白皙斯文，说起话来声音虽不响亮，却掷地有声，不容置疑。我怔怔看着他，心中突然升起一种无名的惆怅来。“你可真是……”我想了想，不知道该用什么词语去形容我的感受，便只好作罢，苦笑，问道：“我要找的人有五个，现在已经有了四个人的下落，你知道第五个人是谁吗？”

陛榕露出疑惑的表情：“五个人吗？除了绮陛，没听说有别人……”他似乎突然想起什么，“对了，几年前我在云南征讨祝融夫人的时候，倒是见过一个人，我能肯定的是此人绝非三国之人，我与他有过一次交谈，他隐约透露出雄图霸业之意来，胸中丘壑见识，分明已经知晓了天下大势的走向……”

“他叫什么名字？”

陛榕摇了摇头：“不知道。此人行踪飘忽，洒脱不羁，也许言谈中发现了我的身份，不告而别，再没有见到过他。”

我问他：“加入我军可好？”

陛榕依旧不动声色，微笑摇了摇头，“绮陛不喜欢你。”

我悻悻地哼了一声，“若不能为我所用，又不愿意跟我回去，却执意与我作对，这让我很难办呀。”

陛榕依旧微笑：“这是君上您的问题了。”

这家伙分明是在为他老婆报仇，故意要把我气死。有了第五个人的线索，心情大好，我也就不多计较了。

荀彧等在牢房外，见我出来连忙迎过来问：“如何？”

“真是奇怪了，董卓那老贼是怎么折服了这家伙的？居然令他如此忠心耿耿，不改其志。”

荀彧安慰我：“君臣之间也是讲缘分的，也许是缘分未到。主上打算怎么处置陛榕。”

我无奈：“还能怎么样，放了呗。”

荀彧惊讶：“放虎归山？这一去再要抓他可就难了。”

我豪气勃发：“这次能抓到他，下次一样跑不了。”

八

三年后，我与董卓军再次决战于洛水之畔。与三年前相比，此时我们两军形势已经逆转，变成了他们的势力范围被我们压缩得已经不得不掉头迎战。

这三年来我做了两件事，一是不停地派人前往云南寻访陛榕所提过的那个神秘的人；一是盯死了陛榕和胥绮陛夫妻二人，只要他们出动，就不惜一切代价将之围歼捕获。这种盯人战术效果很不错，短短三年，陛榕被我捉了五次，胥绮陛被我捉了两次，有一次甚至同时将洛阳和柴桑的两个人分别捕获。

对了，现在我已经取代董卓，成为拥立汉帝的诸侯，而董卓军则退至江洲建宁长沙一带，实力与三年前相比，所余不到六成。

越打越窘迫，有一次胥绮陛被捕，我照例去劝降，嘲笑她道：“你可是军师啊，打成这个样子你难辞其咎，董卓老贼疑心那么重的人，怎么还容得下你？”

绮陛这些年也经了不少历练，对我的挑衅不再轻易上火，淡淡道：“不容我，他还有别人可容吗？”

我一想也对，这两年董卓麾下的人才流失得厉害，俺汗颜地承认，一半都来了我家。“既然这样，何不顺应天命，投到我军中来？若当年你觉得跟我不如跟董卓有前途，如今难道还这样认为吗？”

绮陛意兴阑珊，“你自己觉得带一群强人统一中原有意思么？天下豪士你囊括其七八，全都跟着你混，这世界太无趣了。”她说着，突然想到什么，眼角一跳，笑盈盈看着我，“哎呀，莫非你也不打算回去了，要我说，你若真留在这里，当个扫六合继大统的女秦皇也不错呀。”

一阵不安的战栗从我的脊背蔓延上来，掠过颈子，席卷四肢。我不由自主地向后退了一步，斥道：“胡说八道！要不是因为你们几个人，我也不用到这鬼地方来，我现在最大的愿望，就是赶紧把你们都弄回去，万事大吉。真是麻烦！”胥绮陛讥讽的目光让我坐立难安，忍不住口出威胁：“我警告你，我的耐心快要用完了，下一次再落到我手里……”

“再落到你的手里，你就把我带回去？何必那么麻烦，我现在不就在你手里。”

胥绮陛眼中闪着桀骜的光，很多年前初次见她时，就是这样的目光最出刺痛了我的眼。狂怒席卷而来，我一把卡住她的脖子，将她推抵在监牢的栅栏上，盯着她花容失色的模样，咬牙切齿：“好，我就告诉你我会把你怎么

样。你和陛榕，我会杀死你们中的一个，另外一个带回去交给系统处置。我会向系统建议，保留你们的记忆，让你们永永远远记住天人永隔生离死别的滋味，永世不能超脱。”

满意地看着恐惧第一次出现在她的眼神里，我满意地扯动嘴角，松开手，问她：“知道为什么到现在你还能跟我顶嘴吗？”她抚着喉咙使劲儿喘气，身体不受控制地滑倒在地上，蜷缩起来。我冷眼瞧着，心头升起少有的快意，“你以为你留在董卓军中就能反抗我了吗？如果不是我容忍，你，你们中的任何一个人都会在片刻之间消失的干干净净，这儿的人甚至不会记得你们的存在，明白吗？嗯，明白吗？！”

绮陛惊骇地看着我，半晌，吐出一句话：“被我说中了吧，你心里的野心已经不可抑制了。”

我如遭雷亟，半晌做不得反应。

九

“她说的是真的吗？”

睡梦中，一个声音像针一样刺入脑海，我猛然惊醒。

“谁？谁在说话？”

那声音笑起来，“呵呵，陶君上陶大人，不记得我了？”

我醒悟：“系统！”

声音中的笑意一旦褪去，便森寒不可测，我嗓子发干，声音不可抑止地颤抖着。

“你贵人多忘事啊。”系统淡淡地说，黑暗中，声音似乎来自四面八方，无处不在。“胥绮陛说的是真的吗？”

我装糊涂：“她说什么真的？”

“你的野心。”

我赔笑：“那是她困兽之斗，胡乱栽赃，我可根本没有想过这个事情。我巴不得赶紧完成任务回去呢，这儿整天打仗，我可是如临深渊，如履薄冰呀。”说完不见对方有反应，于是倒打一耙：“这事儿说起来我还没跟你算账呢。”

系统讶异：“你跟我算什么账？”

“当初你给我顶级设置的时候，可没告诉我他们那几个也都是这种天神级别的能力，白让我高兴半天，自以为到这儿来就天下无敌，结果一看，个个都比我强，一点进步没有，这几位祖宗更是一个比一个难搞，每个人都一肚子的主意外加一身的本领。而我只有一个人，两只手，加上脚也才二十个指头，孤苦伶仃，孤立无援，双拳难敌四手，好汉也要三个帮，篱笆也要三个桩……”

“打住打住……”对方忍无可忍重新出声，“你来这儿怎么算也快十年了，怎么还这么不上台面？给你任务，是系统信任你。任务越艰巨，系统越看好你，这都不明白吗？一上来就强调困难，诉苦，这有什么用呢？要在自己身上找问题，不要总怨天尤人，天神只帮助有准备的人……不要因为你在这个世界里，就沾染上这个世界的毛病，你要保持先……”

一听这口吻就知道系统最近肯定进行了维护，内存清空，主题更新，甚至有可能格式化了硬盘，所以说起话来都是一套一套的，完全不是以前那种个性化的感觉。

被我激得一通发泄之后，系统陷入短暂混乱：“我要说什么来的？”

“先进性？”

“不是这个……算了，今天先说到这儿，你好好反省反省吧。”

“呃……反省什么？”

“连要反省什么都不知道你怎么反省？好好反省去吧！”

那种令人毛骨悚然的存在感突然消失。我知道系统走了，不由自主松了口气，这才觉得背上已经被汗水湿透了。

至此再也无法入睡，索性披衣起来，到城墙上去走走。

洛河静静地从城墙下流淌而过，不远处一片高大巍峨的屋影，巨大绵延，却没有一丝亮光。那里就是皇宫，汉帝居住的地方。

献帝是个阴郁少年，神情乖张敏感，对周围充满了戒备。梅江一说起这个少年，就忍不住叹气：“那孩子连只苍蝇都信不过。”

其实不难理解，在那样的环境里成长起来，连一个真心关怀他的人都没有，到处都是敌人和密探，性命每一天都悬在半空里，随时随地都可能被剥夺，怎么能信任他人。然而少年却有着强烈的求生欲望。

犹记我带着麾下的将军们进宫谒见汉帝时，那少年扶起我，照例说了一番嘉勉的话之后，突然用力握住我的手，盯着我的眼睛，低声说道：“因为我的无能和失德才导致了天下大乱，黎民蒙灾，我是个不祥的人，本不应该再活在世上，可是我还有一个小小的心愿，不看到是不能瞑目的。陶卿，你是唯一能帮我实现这个愿望的人，要加油！”

好吧，我其实是明白皇帝在向我暗示，他迟早都会把皇位让给我。但我除了假装糊涂之外，似乎没有别的办法。我该如何向这个少年解释，皇位不是我的目标呢？一想到这些令人头大的问题，我就本能地装傻逃避，这次也毫不例外。

“陛下请放心，无论陛下有什么样的心愿，陶枫都会不辞辛劳地为您达成。陛下身为天子，一言一行皆关乎国体，请陛下千万保重，待臣等为陛下剪除奸凶收拾山河之后，一展宏图，恩泽百姓，那便是对臣等这些年奋勇杀敌最好的嘉奖了。”

少年意外于我的诚恳，警戒的目光里，有一丝温暖一闪而过，但很快湮灭。他放开我的手，垂目后退了一步，点点头，喜怒不形于色：“陶卿不愧是江左奇才，有陶卿襄助社稷苍生，实乃天下百姓之大幸，请受朕一拜。”

哪怕我狂得没边了，也知道如果受了皇帝这一拜，就算是把自己放在烤乳猪的架子上等着人来烤了，此刻洛阳城上下，中原内外，大江南北不知多少人拿着烧烤酱等着皇帝拜完就开工呢。当然不会给他们这个机会了。

“陛下！”我扑通一声跪下，连连叩首，额头迸血，涕泪横流：“陛下此话让臣今后如何自处啊。陛下为奸臣所挟，百姓苍生饱受战乱之苦，臣行动迟缓已是罪责难逃，如今面圣本就是待罪之身，万万不受陛下如此礼遇，请陛下治罪！”

我一边说，一边心里暗暗骂娘，丹陛之下站满了勇将良臣，居然都在袖手旁观，就没人出来帮俺解围么？虽说这种场合不该轻举妄动，但那是平时，现在情况特殊，救急两个字这些人是不是从来没有听说过？娘的，老子平时白疼这帮白眼狼了。

正在悲愤间，那个熟悉温吞的声音淡淡响起：“臣等奏请陛下赐陶君上王爵以示天恩，陛下万不可折腰以待，否则陛下和陶君上都将无颜去见汉室的列祖列宗。”

我心里面暗骂：“荀彧你个老糊涂蛋，我干嘛去见汉室的列祖列宗。”一边腹诽着，却忍不住松了口气，回头看他是，脸上那丝笑意怎么都掩饰不掉。

献帝略微沉吟了片刻，淡淡道：“荀卿所言有理，就封陶枫为青州王吧。”

夜风浩荡，我冲着城墙下的河水笑开，突然恍然有所醒悟，为什么听见青州王三个字的时候浑身有说不出的不对劲儿。“青州王是什么东西？老子想要做的是洛阳王！”

“主上在自言自语？”

冷不丁身后冒出这么一句话来，我却毫不意外：“文若也来了。”

荀彧上前，和我并肩而立，也学我的样子俯视洛河水。“主上今日从牢中回来时神色不大好，我猜想那胥绮陛又给您出难题了。”

一说到那个丫头，我就头疼，捂着额头呻吟：“人都有命中魔星，她就是我的魔星。就没见过那么油盐不进不通情理的人。孔明平南中，孟获那样的蛮夷七擒七纵也就降了，她呢？亏她还好意思摇着羽毛扇学孔明。”

荀彧微笑：“她不过是恃宠而骄。说到底，还是主上太纵容她了。”

我愣住，持谁的宠？难道是我？不禁咬牙切齿地顿足：“魔星，魔星！”

荀彧静静看着我笑，等我发泄过了才说：“长安的战事很顺利，我估计下月

初大事就定了。”

“真的？”我大喜，“梅江可真争气，第一次做主帅就这么干净利索，文若，你看人果然有眼光。”

“主上谬赞了，别人我还敢居功，梅江可是主上一手简拔起来的，属下可不敢贪天之功。”

“天？”我指着远处皇宫的方向：“天在那儿呢。”

荀彧不与我争辩，“主上喜欢长安吗？”

长安！听到这个问题我不禁吸了口气。如果说在这个世界还有值得我敬畏的事物的话，那就是长安了。写满了无数传奇的长安，恢弘磅礴，纵然汉室偏居洛阳两百年之后，那里仍然是我心目中威权正朔所在。

见我点头，荀彧说：“不如还于旧都。”

我眨了眨眼，一时不敢确定荀彧的话是不是我所理解的那个意思。

“你是说……”

荀彧看着我笑：“当年孔明在隆中与玄德一番宏论传扬天下，已成不朽之佳话，兴复汉室，还于旧都这八个字一出，玄德便如飘萍生根，枯树发芽，自此逆转大势，遂成一方诸侯。主上您宏才武略盖世罕有，文比孔明武压奉先，这些年来驰骋疆场，运筹帷幄无往而不利。然而属下平日冷眼旁观，却又不免惑于主上的志向。恕属下无礼，敢问主上您投身这红尘俗务，究竟是为了什么？”

如果是别人问我这样的问题，也许我会勃然大怒，也许会托辞辩解，但面对荀彧，我却一时无言。

来到这个世界这么久，最亲密的人不过梅江与荀彧两个而已。我的言行他无不看在眼中，却忍了这些年才问，涵养已算天下独步了。别人是我的麾下臣属，荀彧是我的左膀右臂，我的秘密他不问，我不说，他问，我是不能骗他的。可这却让我如何说呢？

我的犹豫踌躇荀彧已经看在了眼里，他到底还是放了我一马：“是属下僭越了。”

“文若，我……”

荀彧阻止我说下去：“主上刚才的片刻沉吟已经令属下感激不尽了。”见我神色不解，微微一笑：“若能说，主上不用虚辞来搪塞我，宁愿自己为难，文若……”他说到后面语声愈低，眼睛愈亮。

我的心跳在他的逼视下猛地跳错了两拍，不由自主扭开脸面向西方：“文若，我志不在称帝，但长安的确是个好地方。让梅江打下长安后就留在那儿筹备咱们搬家的事儿吧。”

荀彧一时没有出声，但我知道他听见了。

“对了，还有一件事儿，我想请你去做。”

“主上请说。”

“我听说云南有一位奇能异士。天下识人莫过于文若你，我想请你去一趟云南，替寻访那位奇人。”

荀彧是玲珑剔透的人，立即明白了我的意思，颔首沉吟片刻，“好。”

见他要走，却又有些不舍，问道：“文若，你今年多大了？”

荀彧出其不意，略微有些不好不自在，“明年就四十了。”

我倒没想到，他年龄已经这么大了，不禁愧疚：“是我耽误了你……”

“主上！”荀彧突兀地打断我：“丈夫在世，穷通自有天命，只求能于苍生社稷有所匡助。选择追随主上是相信主上能让文若得以施展抱负。若说耽误，与主上无干，不若说是被苍生社稷耽误的。”言罢，再不等我的回应，快步离开，只留下对他突如其来的怒气莫名其妙的我。

十

陛榕又被抓住了。

听见他们报来的消息，我没好气地哼了一声。有时候不得不怀疑，其实他们两口子是巴不得到我的大牢里来度度假。董卓势衰，旗下人丁渐渐凋落，除了这两口子之外，可用的人已经凤毛麟角，强人也是人不是？也得休息吧？有好几次我去牢里，他们都是在闭目养神。也怪我给他们的待遇太好了，吃穿用度一律以我的标准来，虽然不算太豪华，但难得有这么好的日子吧，又不担心性命，又不操心打仗，还不用应付上司，没错，是我把他们给惯坏了。

“让张仪去劝降。”我头也不抬地吩咐，拿过一份公文批阅。

“这个……”这段日子用的近侍是许褚，“主上不亲自去吗？”

我冷笑：“三年被抓六次，他们不烦我都烦了。”

蔺相如进来正听见这段话，一愣，摆手让许褚去了。

我问他：“荀彧有消息回来了？”

“军师此刻怕刚到长沙，哪里会那么快有消息传回来。”

“哦……”我略微失望，“那么你找我是为了别的事情？”

蔺相如神色凝重起来：“咱们在汉中的斥候传来的消息，刘备被董卓杀了。”

我一惊，“你说什么？”

“半个月前，刘备部下魏延叛节投了董卓，消息极为机密，刘备毫不知情。七日前魏延暗中绑架了刘备投奔董卓。董卓却心狠手辣，直接派了一队人马将魏延和刘备一起杀了。”

我呆若木鸡，脑中乱成一团。

怎么会这样？明明不该是这样的呀，孔明尚在，魏延怎么就敢反？董卓气数已竭，居然还会有这样的魄力？

人们往往有个误区，以为历史上所发生的事情多数源于偶然，任何一个必要环节的改变都会改变历史。其实不是这样的。很多事情之所以发生，完全是因为事件里的人。每个人的性格和形式方式不会改变，同一件事情无论怎么改变经过，只要没有外力的加入，总会回到原来的路上去。

比如我们所在的这个三国时代与史书上的已经大相径庭，可是孔明终究会与刘备相遇，而貂蝉纵然贵为董卓的正室仍毅然决然与吕布私奔（之前没说过？那是因为这个八卦与本文无关）。一句话，性格决定命运。

有孔明在，魏延不会反叛。董卓多疑霸道，却不傻，汉帝还在我的手里，贸然杀了刘皇叔，他就是犯了天下的大不违。他又没疯，怎么会这样？

正在沉思，外面许褚通报：“张仪大人求见。”

我回过神来，脑中突然灵光一闪，有了一点头绪。“陛榕在哪里？立即带他来见我。”

十一

“是你们干的对不对？”陛榕一到，我劈头就问。

他微微一怔，随即笑开，带着些许惊讶和赞叹。“你知道了？”

我冷冷哼了一声，强抑着心头交加的惊怒，责备他：“你们胆子太大了！”

其实不难猜测，背绮陛身为董卓的军师，策反魏延本就是份内之务，至于这其中有没有利用他们对历史的了解，这个谁都说不清。而且绮陛那孩子任性乖张，想出个一了百了的馊主意来并不稀奇。偏偏陛榕又是对她言听计从，百依百顺，她要杀刘备，他一定会办到。

“难怪这次又被我们抓住，只带了二百人出来，是为了劫杀刘备吧？事后不回去复命，反倒刻意在洛阳露面，就是为了逃过刘备手下的追踪调查。所谓被抓，其实是故意的吧？你们一直在利用我对你们的宽容，知道被我抓住，迟早会被释放，对吗？”一边说着，我心中怒火愈发炽旺，不仅仅是对这两个胆大妄为的家伙，也是对自己。明明知道了他们的身份下落，为什么一直拖宕不肯解决，直到闯出今日这样大的祸来。

陛榕一言不发看着我，明亮的眼睛中有着洞察一切的了然。

“你为什么跟这绮陛胡闹？”

“这是我的任务。”

“什么？”我不解。

陛榕垂下眼帘，轻轻笑：“你的任务是找到我们带回去，我的任务是疼爱绮陛让她开心。你看，我比你完成的好。”

“疼她？你这分明在害她！”

“放心，她不会有事的。”

我气结，冷笑连连：“什么事儿都你说了算，还要系统做什么？你杀了刘备，他手下那群人怎么办？”

陛榕淡淡一笑：“会有什么区别呢？刘备死了还有阿斗，他迟早都要死。魏延迟早要反，时间问题。何况孙权、曹操都被你收编，你不称帝刘备怎么称帝？可你是无论如何也不会称帝的对不对？”

我气得直打嗝：“敢情你这是在帮我？”

“也不是故意的，副产品而已。”

“为什么杀刘备，该不是就为了帮我的忙吧。”

陛榕笑：“那倒不会，我就算这么说你也不信。其实这个事情说给你听也无关紧要。还是绮陛贪玩，策反了魏延。魏延劫持刘备来见董卓求官。可问题是，他见不到董卓了。为了不让消息泄露，我只好杀了他们栽赃给董卓。”

这番话有问题，我心跳加快，声音也变得尖利起来：“董卓死了？”

“嘘……你小声点，别让人听见。”

我已经完全明白：“难怪这些年董卓行事风格似乎变了不少，其实他早就死了对吧？是绮陛一直以董卓的名义发号施令。”我头痛如斗：“我的天哪……这都是我的错，如果我一开始就不对你们手软，直接拿下送回去，就不会有这么事了。”

“谁让你存了私心呢？”

我哑口无言。是的，私心。我一直爱惜两人逆天的才华，希望将他们招至麾下。我以为这无可厚非，可是自从上次系统来过之后，我渐渐怀疑起自己来。如果只是单纯要完成任务，我招揽那么多人才干什么？来这里这么多年了，区区五个人到现在才找到三个，天下却已经让我占了三分之二去，也许我存的什么心思，别人都已经看得明明白白，只有我在自欺欺人。

混乱中，我听见陛榕说：“‘不怕实话告诉你，绮陛和我的确存了逐鹿问鼎之心，但是我们在此处名不正言不顺，如果不依附于什么人的话，很容易被系统下手做掉。董卓是我们唯一的选择，谁让他最强大呢？”

“为什么不投靠我？”

陛榕像是在看一个傻瓜：“你不是要把我们送回去吗？”

“你们就打算这么没名没份地假冒下去？”

“董卓自然不能统一天下了，但是你可以。”

“跟我又有什么关系？”

“你是唯一能帮助我们达到目标的人，我相信你明白的，对吧？”

我盯着他，一言不发。

自然是明白的。董卓从一开始就不是个健康的宿主，他早已注定了败亡。这两个人所能做的，就是让尸位素餐的董卓势力尽量维持的同时，寻找新的宿主。当然那个宿主就是我。但在我称帝统一之前，还是他们的敌人，接近我太危险。他们在等待的，就是我称帝的那一天。陛榕已经说得很明白，我是被派遣来的，迟早要回去，离开后的基业由谁来继承将会是最大的问题。所以他们不停地在我面前出现，提醒我他们的存在，但又迟迟不肯投奔于我，现在这一切全都明白了。

“你们想的太好了，须知世间不如意事十之八九，你怎么确保我会把基业留给你们？”



“梅江和凤兄会和你一起回去，梅江不喜欢这里。最后那个人……”说到这里他神秘地笑了一下，“最后那个人也会始终追随你的，你们离开后，这里只剩下我们了。”

“我麾下豪杰无数，不一定要留给你。”

陛榕靠近我，头一次在温和的表情之外，表现出了一丝狂热：“你知道统一之后会发生什么吗？”

太远了，从来没有想过，我摇头。

“只要选对了继承人，你的帝国版图将无限扩张，横扫亚欧大陆，最终要吞并罗马帝国。你的帝国将成为人类历史上最辉煌的篇章。而要达到这个目的，你只有选择我们做继承人，因为别人都不知道，这个世界有多大。他们没有人了解！”

我怦然心动。跨过浩瀚无边的草原和沙漠，翻越崇山峻岭，直插欧洲，吞并罗马帝国，成为上帝之鞭！这是系统设置之外的功业，是从来没有人能够完成的伟业，如果镌刻着我名字的帝国能够做到的话，那的确是这个世界最美妙的奇迹。

陛榕的声音充满诱惑：“想想吧，贺兰山以西，出玉门关，越葱岭，鄯善，波斯，大秦，你的版图。”

他眼中激情闪烁，那是我所熟悉的神情，因为每次征服一城时，我都能从镜中看见自己这样的表情，那种表情叫什么贪婪？嗜血？都不对，是野心！我悚然一惊，连连后退。

“来人，快来人！”我扬声叫到。

许褚带着侍卫冲进来，二话不说压制住陛榕，听候我的发落。

“拉出去，斩了！”我恶狠狠地吩咐。

许褚早就看不惯陛榕他们两口子了，大喜，朗声答应：“遵命！”

我定了定神，目光追上去，陛榕被押到门口时突然回头，向我诡异地微笑，气定神闲，毫无惧色。

是，他的确无需担心，皆因此刻被恐惧笼罩的人是我。如果你突然发现，在你的身体里还寄居着另外一个人，你会怎么想？我懒散随性的外壳下，原来还有一颗野心勃勃的枭雄之心，并且，这颗心还被别人看得一清二楚。须知我也是有领导的，系统会怎么处置我？

“系统不会把你怎么样，他早就清楚了。”一个小小的声音在我的心里说。

我四下里扫视，一个人都没有。这不奇怪，我清楚知道那声音从哪里来。“你闭嘴！野心不要在这种时候说话。”

“你动摇了，我必须趁热打铁嘛。”

呸！我唾弃自己。这个诱惑实在太大，而风险看上去如此虚幻。是啊，系统就算知道了又能如何呢？我这么想着，突然不知哪个角落里传来两声冷笑，吓得我失声惊叫起来。

“谁在那儿？”

没有声音。我舒了口气。疑心生暗鬼，再这么下去不用系统收拾我，我自己就得疯了。

十二

我到底没舍得杀陛榕。他说的那些都不算理由，真正的理由只有一个，我舍不得。

平日里杀人是有标准的，任何一项能力值超过70我都不杀。俺们是仁义之师……好吧，俺是守才奴。哪怕手底下的人多的用不完，吃闲饭，俺也不会杀人玩。何况陛榕如今是四项能力值全满分，这样的人杀了我会遭天谴的。

梅江这死丫头取笑我：“别人是刀子嘴豆腐心，您直接连刀子都是豆腐做的。”

我生气：“豆腐刀老子能打下大半个天下来?”

她撇嘴，“就当别人都是豆腐好了。要不然就是柔能克刚，自古知兵非好战。”

看看，这就是穿越的好处，任何事儿都有话来证明其正确性。

“荀彧该回来了吧？”我问，回头看见梅江的笑脸十分敏感，“你笑什么？”

“我笑军师动作太慢，让主上等得心焦。”她话中有话。

不过梅江没说错，我的确心焦得很。十日前荀彧传话回来，不但找到了那个第五人，还有一个意外惊喜。什么惊喜？我望眼欲穿。

梅江忙进忙出。她本是长安太守，自我将大本营迁到这里后，她就又恢复了我身边近侍的身份。我喜欢长安的天气，干爽清凉，天气好的日子里，北面的渭河南面的终南山都清晰可见。秦中自古帝王州，自从迁到这里之后，每天都有一种奇异的振奋在血液里激荡。我开始热衷于画图，每日先是在沙池中画，然后让人抄到皮卷上。大多数不明白我手下那些曲里拐弯的曲线是什么，梅江看得明白，但她什么也没说。

“主上，主上……”梅江匆匆跑进来，微微喘着气。

我放下在沙池中画图用的竹竿，打量她。“怎么了？”

“荀彧回来了。”她走到我面前，神情复杂，既有担心又有兴奋，既有惊喜，又有失望。

我扔下竹竿飞快地向外走去，梅江跟在我身边，喋喋地报告：“他带回来了两个人，一个是凤皇晵……”

我猛然刹住脚步，盯着她看。

梅江面带红晕，有些不好意思：“凤将军担心被系统发现，不愿仕官，这几年一直在民间奔走活动。”

难怪一直没有找到他！

可是，如果陛榕所说的那个人是他的话，五个人里我才找到了四个，最后一个人究竟在哪里？

我的面前有两个选择，找到五个人回去复命，或者顺应野心称帝实现一统欧亚的大业。毕竟我的良心还在督促我完成系统委托的任务，人家给我这么高配置可不是为了让我称王称霸的，这点信誉还是要讲的。所以我一直焦急等待荀彧回来，只要找到五个人我就能回去了，让那些诱惑见鬼去吧。

可是，可是……

居然找回来的是凤皇晵，第五个人还是连一点线索都没有？有时候我不禁怀疑，是不是系统在跟我开玩笑捉弄我，是不是我就是那第五个人。是不是系统从一开始就预料到了我会不愿意回去，这任务最艰巨的地方其实是要战胜我自己？

如果是这样的话，其实也好，至少我有能完成任务的希望。在梅江说出第二句话之前，我这么想。

梅江继续说：“另外一个人是诸葛孔明。”

大晴天的，突然横空一个霹雳，把我震得手脚发麻。

“谁？”我害怕自己幻听。

一个清朗的声音响起：“南阳诸葛亮拜见陶君上。”

我疑在梦中，几乎是一帧一帧地转过脸去，看见了那个熟悉得不能再熟悉的人：羽扇，纶巾，鹤敞，自信从容的笑意，还有那双洞彻古今的眸子。

“先生！”我恭恭敬敬地行礼。

孔明赶紧避开，双手虚扶，连连道：“不敢当不敢当，君上太客气了。”

荀彧完全知道我的心里在想什么，微笑地解释：“孔明先生是亲自找上我来，表示要随我来见您。”

孔明羽扇轻挥，微微的风拂过我的面。他说：“我家主公被奸贼害死，亮向主公许下诺言，定要襄助明主成就霸业，以尽先主未完宏愿。我家少主与一干老臣们商议后，决定投奔陶君上，愿为君上的大业效犬马之劳。”

我眨了眨眼。

伤人品，太伤人品了！一个大馅饼临空落下，砸到我的脑袋上已经耗费了我十几年的人品。如果诸葛孔明带着一众蜀将来投，我会被这漫天的馅饼雨给砸死的。

可是，这馅饼太诱人了，死了也是个幸福鬼。

这一刻之所以具有里程碑的意义，是因为我这个意志力虚弱的家伙，在巨大的诱惑面前，在人才的糖衣炮弹攻击下，彻彻底底被打败了。我当即向孔明长施一礼：“那么，就拜请孔明先生出任我的军师吧。”

梅江使劲儿拽我的衣角，我没理她。

孔明为难，婉拒：“亮虽是谋臣，却至今大业无成，比之文若兄自愧不如，怎好夺人之位。主公这是将亮置于火炭之上啊。”

从孔明出现时起，他就在一旁站着，我却一眼都没有向他看过去。但是奇异地，我能感受到他炽烈的目光，暗涌的情绪，和哪怕是不为人所察觉的微笑。到了此刻，还有什么可说的呢？这个世界上最理解我的人，给我送来了这么好的礼物，我怎么能辜负他呢。

轻轻咳嗽了一下，我刚要说话，却被荀彧抢了先。荀彧向孔明笑道：“孔明兄不必如此，你若真觉得对这件事介怀的话，不妨帮我一个忙。”

“文若兄请说。”

荀彧走到我身边来。这时，我已不得不看着他了，因为此刻除了他，我眼中已经没有了别的人。

荀彧拉起我的手说：“请孔明兄为我与又又主婚。”

孔明恍然大悟，连连贺喜。梅江也捂着嘴偷笑，一副存货出清松了一口气的模样。我却犯起迷糊来。又又是我的乳名，陶谦老头儿想要儿子，生一个女儿，死了。再生，又是个女儿，所以叫又又。可这事儿荀彧是怎么知道的？

十三

结婚是一件很累人的事儿。而且全天下的人结婚也不过是那么个过程，本来没什么好说的。我之所以要专门说它，是因为在新婚之夜，在洞房之中，我被雷得外焦里嫩，皮流油肉流汁。

话说喝过交杯酒，宾客们离开之后，荀彧拉我坐在灯下，仔仔细细地看着我，眉开眼笑。我被他瞧得不好意思，低下头去，含羞带怯地问：“你看什么？”（容我呕吐一下，快三十岁才成亲的高龄女似乎没有资格娇滴滴，可是女人嘛，什么时候都改不了这毛病滴。）

“我在想，你真好看。”

我的脸烧得通红，垂下头去。

荀彧接着说：“我一直觉得，你穿汉服非常漂亮，柔中带刚，比牛仔裤要有韵味的多。”

我脑中一片空白，呆若木鸡地看着他。

荀彧继续笑：“看看，怎么吓成这样了？你这么聪明的人，难道就真的没有怀疑过，为什么我会让你来执行这个任务？你以为只凭你全满分的能力值就能完成大业？又又，你不记得咱们第一次见面的情形了？”

第一次见面？我与陶谦在徐州城外当众绝交后一个人孤苦伶仃地在荒郊野岭度过了第一个夜晚。只记得那夜很冷，直到后半夜才睡着。次日醒来，发现栖身的山洞外有一堆火，一个年轻人正在烤兔子，见到我出去，他放下手中的树枝，笑着打招呼：“醒了？快来吃点东西吧。”

我尚有戒心，问：“你是谁？”

年轻人毫无城府：“我叫荀彧，字文若，你叫我文若就行。你就是陶枫吧？我猜就是你了。”

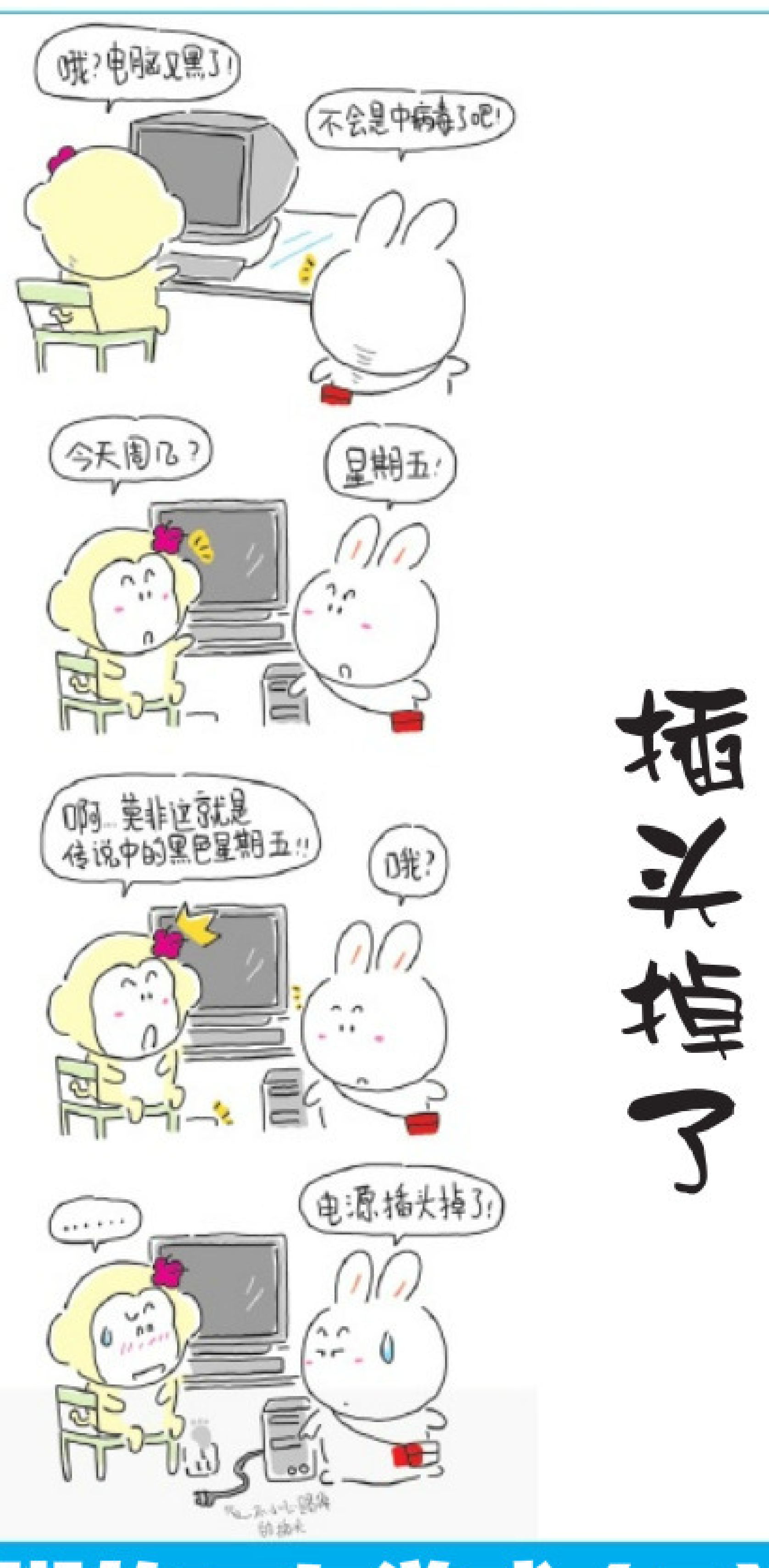
神思回到洞房中，我惊骇地盯着眼前这个家伙，难道，难道：“你是第五个人？”

荀彧得意地点了点头：“没想到吧？我一直就在你身边。”

“为什么？”

“因为啊……”荀彧拉起我的手，目光深远：“你要知道，我也有想要反抗的人。为什么系统就不能去征服世界呢？”

我目瞪口呆，哭笑不得。（全文完）



粥粥的IT与游戏（7）

快评6月中旬刊

小白：林晓姐姐终于把这个栏目交给我做啦！在这个具有历史意义的日子，我——正义的化身，地球的守护者小白，就与大家在读编交流栏目见面了！希望日后大家多多提意见和建议喔！



这期中旬刊我非常喜欢，尤其那篇《记一位退伍RMB玩家》，让我真是感慨良多啊。还有《游戏英雄传》里面介绍的“尤维·波尔”这个人，看得让我笑到不行，原来那些烂片就是他拍出来的……另外我对《刺客信条 II》也非常的期待，一切的疑惑都即将揭开，但PC版本一向迟到好久，不过我可以等，等它出了正好换机器。《CryENGINE 3的乱弹》我也很喜欢，这个引擎很强大，但我的烂机器目前体验不到……总之这期我比较满意，海报也很喜欢，如果给全套人物的超大海报就更好了，呵呵。（辽宁 熊熊）

小白：我玩游戏从来不花RMB（除了冲点卡、买游戏币、买装备、买账号……呵呵，这个当然是玩笑了）。其实“尤维·波尔”这个人我还是比较欣赏他的，他让我明白了什么叫“不屈不挠”。2005年6月中旬刊你感觉如何？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。



小白：大软中旬刊半岁了，编辑部收到了更多的来信，其中有很多来信中都提到了冰河的文章《为谁辛苦为谁忙——中国“金币民工”的挣扎之路》（他可是乐坏了……），我在这里郑重建议，大家也顺便夸夸其他小编们的文章，呵呵，不要让大家翻了很久来信后发现竟然几乎都是夸冰河的，失望之余只有自己躲在角落哭泣……

下面两封来信中，读者都分别阐述了自己对“G币农夫”的看法，让我们一起看看他们是怎么看待这个特殊的群体。

每一期看完后都有很多很多的感受，看过《为谁辛苦为谁忙》一文后，发现自己对G币农夫的理解大错特错了。现在应该怎么评价呢？是啊，一个让人心痛的职业。看着看着我更感觉出他们的“绝望”，虽然坐在家里看着大软，但却让我体会到了他们在工作室工作的时候极度缺乏睡眠和缺乏乐趣的生活，一点没错，那就是一个畸形的产业！看到陈先生一行人对食物的渴求那一段时，我开始心痛，心里也感到很矛盾，一是希望代理商对买卖G币的行为进行严格管制，我相信暴雪开发WoW的时候从来没有希望WoW的G币与现实生活中的金钱挂钩，但又想到文中作者提到过的那个为了能让家庭维持生计而努力的小男孩时，这种想法又打消了，毕竟对他来说，也没有更好的赚钱方式。（江苏 徐祚阳）

读完本期《为谁辛苦为谁忙》后，感触颇深（冰河终于为中刊执笔了！鼓掌！）。首先，我也是一名WoW玩家，对“打钱者”也并不陌生，看着他们在我上线的时候就在刷屏，我下线的时候依旧在刷屏，觉得他们也不容易啊。虽然WoW中对金币的需求不是很大，但是5000G的骑术依旧让我等白手起家的玩家汗颜呐，辛辛苦苦组好对后却在副本门口被队长以装备过于“环保”为由将我踢出队伍……不止一次想向“打钱者”咨询购买的方法，但又怕被骗，毕竟我还是个学生，入不敷出，怎敢随便花钱。读完这篇文章，我对“打钱者”改变了看法，他们的辛酸、劳累并没有换来应有的待遇，而文章开头所讲述的少年是与我年纪相仿的，更让我从内心深处感受到一种震撼。这个行业不该作为边缘职业而被瞧不起，应该规划起来，让社会接受，毕竟，他们收入也是用汗水换来的。（甘肃 弯弯）

小虾：嗯，谢谢你们的来信，我想看到你们这样的感想，冰河吐着血也会感到很幸福的（他现在正在写新一期的专题，一边写一边吐血）。说到打钱者，目前来讲他们所从事的还是一个灰色产业，要想规范这个行业，涉及到国家到地方的政策、网游公司对待打钱者的态度等等，恐怕不是一两天就能有结果的。而且我们必须清楚，虽然最底层的打钱者值得我们同情，但并不代表这个产业链里就没有肮脏的成分。

小白：冰河现在果然是明星级的待遇啊，我有一种被忽略的感觉……呵呵，不过没关系，我加入小虾的队伍，和他一起打倒冰河！关于这些“打钱者”，很多人是因为不了解其中的内情，抱着好玩的目的盲目加入结果深陷其中的，这也再次提醒我们，在做任何事之前都要做到心里有数啊。

bbs.popsoft.com.cn

读者来信

小白：这期收到了一位读者的来信，讲述了他的成长与网游的故事，相信每个接触网络的人都玩过网游，我还记得曾经自己玩游戏的时候是要拼命躲着家长和老师的，被捉住可就……下面要讲述自己经历的这位同学，他可是一位快乐游戏，快乐生活的好同学呦！

首先我要介绍一下自己，我是一名高中生，也是《大众软件》的粉丝，嘿嘿～我是从2008年开始跟着买大软的，还记得那时候的自己十分迷茫，因为童年的时光是和哥哥一起在网游中渡过的，先后玩过《石器时代》和《奇迹》，那时候我们一起游戏，一起“打天下”，后来一起“屠城”。但是后来我上了初一，哥哥也读到了高三，他便放弃游戏去努力高考了，只剩下我一人在游戏中徘徊。网游最重要的是与其他玩家一起玩，那样才有气氛，可哥哥和他的同学走了之后，我从此变得不爱玩网游了，最后干脆放弃了网游，和同学们一起玩玩单机游戏（比如CS、War3）。直到有一天借来了一本《大众软件》，这本杂志来的可不容易，是我好不容易送出一包“康师傅3+2”才借来的，而且由于同学催得急，我不得不冒着生命危险在数学课上看……当时不过是看看其中的游戏部分，并没有仔细看其余的内容便草草还给同学了，这就是接触大软的开始，后来又陆续读过几次大软后，觉得这本杂志还真不错，于是每次出刊都要买上一份，至今报刊亭那位大叔都记得我这个非常忠实的购买者。

后来快中考了，学习十分紧张，就没有时间去读大软了，虽然没有大软看很难熬，但是我还是成功坚持到中考结束。上了高中后，我认识了一位朋友，他改变了我的生活，把我重新带回到网游的世界，我们一起玩的是WoW，虽然以前在大软中看过许多关于WoW的报道，但由于一直没人带，于是放弃了它。虽然也玩过一些私服，但根本分不清什么是战士，什么是法师，也不知道死了要“跑尸”，只是用“木杖”一个个狠敲小怪，学了一个“寒冰箭”打出2万的HP我还嫌少呢，呵呵！

跟那位同学一起玩的时候，“燃烧的远征”已经开了一年多，虽然玩得有些晚，但还是赶在“巫妖王”之前升到了70级。那时他已经早就70级了，玩的是猎人，他在刚开始玩的时候在班上到处拉人，算上我一共有4个同学加入了他的队伍，不过除了我之外的同学都因为跑不明白路线而放弃了。那时候我玩不明白就问同学，打不过的怪让他帮忙，遇到联盟的也找他一起杀，然后守尸……这段日子让我找到了往日那种游戏的快乐，在这之后，我忽然发现身边的一位老师与我“志同道合”。

记得那是在圣诞节，高一高二的班级要组织圣诞晚会，其中自然少不了要邀请老师参加了。我们班邀请了化学老师，他大学毕业不久，很年轻，所以我们之间代沟很小，说话间很自然聊起了WoW。一聊才知道他竟然是一位资深老玩家，哈哈！从此老师变在我眼中变得不那么“另类”……在下学期来临时，我们所有同学面临一大选择——分科，因为和化学老师比较聊得开，加上都说学理科的人聪明，我毅然决然选择了理科。在老师的指导下，不仅游戏玩得更好了，更重要的是学习成绩步步高升。以前玩游戏这种事情和老师是没法说的，但现在和老师有了很好的气氛，这也成了我学习的催化剂，成绩是前所未有的好，这可能就是所谓的“一石二鸟”吧！

说起来还真应该感谢网游，在玩游戏的这些年里没有让我感到孤单，而且我把所有的抱怨和痛苦通通发泄在游戏里。我也很幸运吧，玩网游还没有上瘾过，近些年看到很多报道，说很多人为了上网杀害自己的亲人，去抢劫、勒索……有时我真的为这些人感到悲哀，所以在网络这把双刃剑上，我们要选择适当的一面，才能让利大于弊，“理性选择，快乐万岁”。**（湖北 申）**

小虾：嗯，你的表现真是“健康游戏忠告”的写照呀！小玩怡情，多玩伤身，其实不光是游戏，做什么事情都是如此啊。

小白：我觉得编辑部的冰河也是个“健康游戏”的好例子！他每天下班后都要狂虐一局50%血量的简单电脑才肯离开……离开的时候还会顺便说一句：“爽唉……”（游戏为War3）



假如编辑部突然停电

小白：自从来到编辑部，就一直盼望着什么时候停电，停电后大家就可以撤退自由活动了，呵呵。不过目前只能在脑子里去想象一下停电的时候会是什么样……可恶的电力公司，供电还真是好啊。

fcq6229363：

冰河GG正在写一个专题，突然没通知的停电啦，专题没啦……

8神经和编辑部的几个人正在玩L4D最后一关，Oh No！

zhou2629：

那就编辑部全体出去吃宵夜。

z222007：

完了以后大软编辑部会亮起一个个打火机，接着会有盏盏红色的小灯，接着会有云雾缭绕，到处传来悦耳的“你大爷”的问候……人间仙境啊……

勾画：

正常版的是提前下班，YY版的是趁机把编辑部里心仪已久的东东偷偷摸走……警匪版的是一群警察突然闯入，大喊：“不许动！有人举报你们私藏要犯！这里被我们控制了！”穿越版的是一团光球砸了下来，众编辑集体回到XX朝代……火星版的是黑灯瞎火，乒乒乓乓一阵后……“呀！这是什么！”“谁踩我了！”“哎呦……”

正解在这里

冰河：

这种事情发生过，结果是大家很High的收拾东西出门吃火锅去了，然后回家干活。



新人！新电脑！

■本刊非八卦爆料人　小白

众人：咦？这家伙是谁？

小白：嗨，大家好！我叫小白，在这里乐颠颠儿地向大家宣告一个事实——小白的时代到来啦！（林晓姐姐莫打呀~-_-!）

众人：……小白？

小白：大家对于“小白”这个名字比较熟悉吧，其实每次看见“小白”出现在动画片或论坛的帖子里，我都会觉得无限自豪呢！真没想到，这不起眼的名字也能提前在大家心中占一个位置了！（暂不论是什么样的位置）

众人：先谈谈你自己吧。

小白：我是个很普通很普通的人，极难引人注意，人一多的时候便很自然地消失在人群中了……唯一擅长的体育运动是篮球，不过也挺菜的。平时喜欢读书，杂志和人物传记是我的最爱，小白认为读书的好处在于：首先，捧在手里阅读比盯着电脑屏幕更舒服，而且如果发现谁胆敢侮辱我心中的“神作”，我可以把那页撕的粉碎——那是相当解气的。

众人：说了半天，还没有说你是从哪来的呢！？

小白：对喔，我来自有些寒冷的北方——黑龙江省。

众人：东北人啊，那性格应该很剽悍吧！

小白：惭愧啊，小白胆子还是很小的，太阳下山后都不敢出门，生怕被开着改装三菱跑车的飙车族撞到……上网的时候也是小心翼翼的，因为传说中有一位会“电疗”的怪叔叔，我可是真怕被他诊断成精神病捉去啊。

众人：你还有什么要补充的吗？

小白：有，林晓姐姐是爱猫人士，我是爱狗人士，在我的爱犬Tony（一只小哈士奇）去世之后，是它——名叫Lucy的小可卡犬，弥补了我生活中的空白，让我重新振作起来，而且Lucy也是一只很神奇的小狗呢！比方说，它会时不时的捡一些值钱的东西回来，上次是一部手机。

众人：好了，可以把他拖走了。


神奇的小狗Lucy

小白：等一等，我还有最重要的没说呢。小白刚进编辑部，算得上个彻头彻尾的“小白”，目前负责的栏目是“应用心得”，我在这里起誓，一定尽全力把这个栏目办好！很高兴能借中旬刊的宝地认识大家，也希望在以后的日子里我能为大家带来一些快乐，大家的快乐便是我最大的快乐！如果小白的文字让大家不开心了，可以到软盘或发E-mail给我来抱怨，其实还有一个更直接的办法——找到一只通体白毛的狗狗，对着它大喊，也许我也会听到的。

编辑部的八卦

小白进入编辑部后不久的一天，正赶上老编Cross更换工作机，那一天混乱的场景我仍历历在目……

我心目中的工作机是这样的

在有些闷热的评测室里，硬件达人“电子土豆”牺牲了宝贵的午餐时间在埋头苦干，各种螺丝刀、导热硅脂、主板、硬盘、显卡和CPU已经把他淹没了，他爬了出来，然后又一次被淹没了……他顾不上擦去额头的汗水，也不顾众小编们的呼喊：“小心，小心啊……”，因为他知道——时间等于盒饭，而他的饭盒早已不知去向，据说这个世界上只有一个男人知道它的下落，而这个男人不是别人，正是老编Cross。时间紧迫，若再不快些的话，午休时间就要过去了，所以他凝神静气，加快了操作的速度：“点得亮么？点不亮，哎！破主板，bios太古老了！换个旧一点的CPU……什么？居然还点不亮？你还是主板么？无奈啊，换个更旧的吧。”在短短的十几分钟内，土豆大神以相当于“星际玩家800+的手速”更换了数块CPU，重涂了N遍硅脂。

在电子土豆挥汗如雨的时候，站在门口的老编Cross可等不及了：“你呀，怎么这么慢呀……我还要去杀僵尸呢！亏我这么信任你……”，“我、我巴不得你不信任我呢……”土豆彻底失语了。

结局呢？结局是很美好的，电子土豆如愿以偿的找回了他的盒饭（土豆盖饭），Cross也高高兴兴的捧到了新机箱，实现了在最高画质下屠杀僵尸的伟大理想……不过总觉得少了点儿什么呢？哦，对了，第二天中午的时候，老编Cross的饭盒离奇的失踪了，而且再也没有找到，据说那天他的盒饭也是土豆盖饭。

小白原以为“装新机”事件会就此告一段落，可谁知一波未平一波又起，老编Say和美女Suki对只有Cross得到新机十分不满，两人联合逼迫电子土豆就范——必须给他们每人都配备比Cross更好的主机，如果要求无法得到满足，他们就会把栏目甩给小白（为什么是我……难道我起的是副作用？），这一计果然灵验，土豆乖乖就范，不过只有一个条件，装机的任务就交给小白吧。小白我见势不妙就顺势躲到了电脑桌下，不过逃是逃不掉的，SS组合很轻松的就把我从桌下拖了出来，丢进了评测室，锁上了大门，还在门口栓了一只大狼狗，他们宣称：“若不见新机，便开门放狗”。

为了不让众多作者的来稿没人回复，更为了能有命和广大读者见面，小白使出了失传已久的秘术（没有人知道这个秘术的名字，连小白自己也不知道），在一道金光闪过之后，两台新主机神奇的诞生了，不过该秘术也是有副作用的，Say和Suki的显卡都从8600GT降级为8500GT……

说点儿正经的：不论是Cross、Say、Suki还是其他的小编老编，大软的所有工作人员都在为了能给我们提供一本更好的杂志不停地努力着！感谢大家一直以来的支持，为我们加油吧！

跟随游戏学度夏

■北京 齐天大宝

难熬的夏天又到了，身为玩家的我们，有必要利用最热爱的游戏度过这个夏天。今天就以游泳、钓鱼和看星星为例，看看游戏能给我们带来哪些帮助。即便什么也帮不上，多少感受一下清凉气息也是好的。

在泳池里折腾吧！

游泳是夏天的祛暑良方，是生存技能之一，也是锻炼身体、强化心肺功能的好办法。游戏里的游泳虽然没有真正的身体感受，但也能告诉我们一些技巧方法和注意事项。

古墓丽影之地下世界



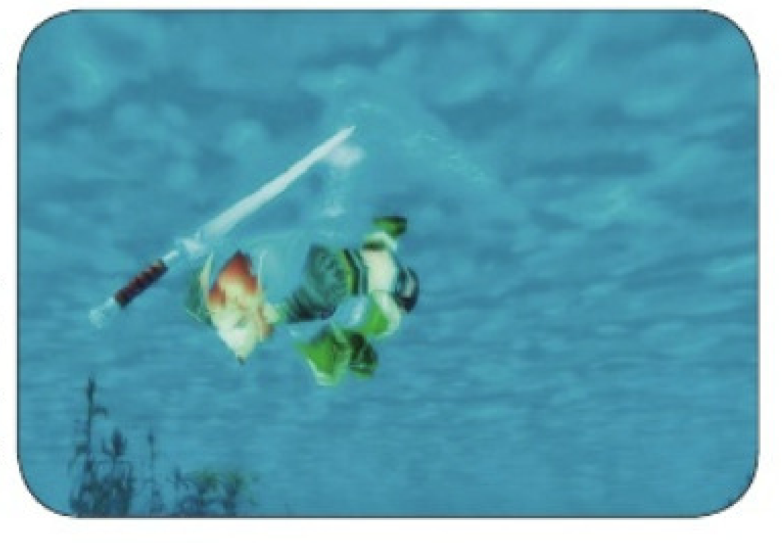
潜水服版的劳拉泳姿标准，装备齐全，实为戏水者之典范。况且劳拉不仅能潜水会游泳，她还敢于在拿起武器与水域之王鲨鱼搏斗，可谓智勇双全。只是现实中，我们这些非专业选手，还是不要动挑战鲨鱼的念头，一是如今鲨鱼不好找，二是现实的鲨鱼远比游戏里凶猛。

细胞分裂：双重间谍



游泳是间谍基本功之一，和随时伪装成箱子一样重要。除了从游泳池迂回潜入外，双重间谍Sam还要在水下对付水雷和坏蛙人，这就属入专业范畴了，咱不深究。单看Sam游泳的姿势，比之前有了很大的进步，这种不断改进的态度，就很值得我们学习。

上古卷轴4



在Tamriel世界，游泳可以提升运动能力，多练习就能游的更快。只是再多的练习，那初学者生硬的蛙泳姿势永远不变，这就在效率上大打折扣。在现实世界中，我们想要提高游泳技能，除了多练习外，也要掌握呼吸和身体运动的技巧，才能让练习事半功倍，游泳技能突飞猛进。

魔兽世界

魔兽世界没有潜水装备，潜入水下时，若不注意呼吸，就有溺毙的危险。现实中我们没有量化的呼吸条，水下时间全靠自己感觉，千万不要逞强。另外，在魔兽世界中，有专供潜水使用的药剂、魔法和变形技能。而现实中我们并没有这些助力，因此在没有专业装备的情况下，潜水还需谨慎。

动物园大亨2：海洋派对

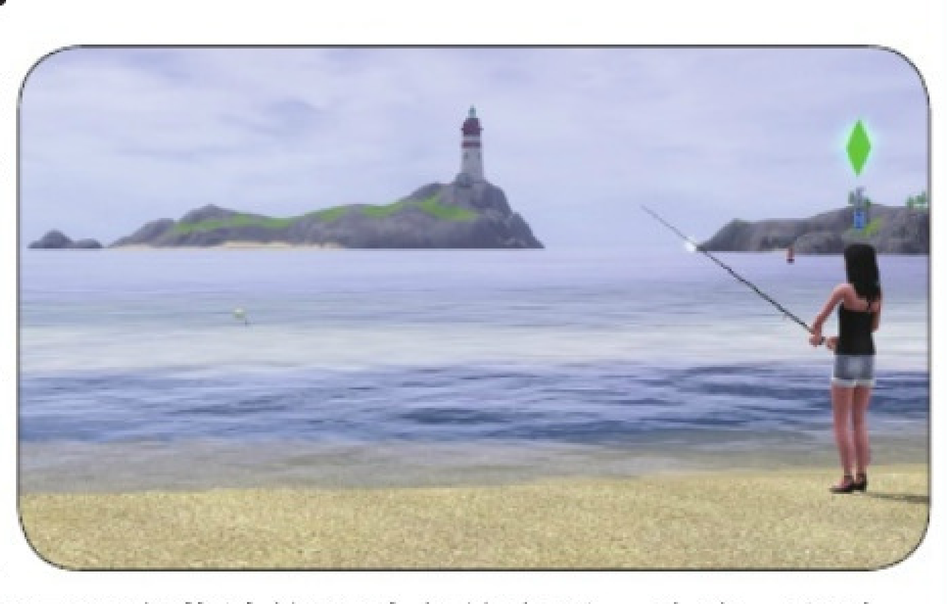


炎炎夏日，游泳不再只是一项运动技能，更是一种享受。特别是在自建的海洋中，和海豚一同潜水，抓住海龟壳游泳，这些在现实中极为难得的体验，只能在游戏中感受了。除了满足自己游泳的乐趣外，还能观察和了解海洋生物，学一点海洋生物知识，也称得上寓教于乐。

谁说钓鱼是老人专利？

除了游泳，钓鱼也是很适合夏季的一项运动，不但陶冶情操，还有赚钱的可能。看看下面游戏里的钓鱼项目，能带给我们什么启发。

模拟人生3



在模拟人生里，我们可以体验最全面的钓鱼历程。通过理论与实践相结合的学习方式，我们从一个只能在自家池塘钓泥鳅的菜鸟，升级可以在墓地钓死神鱼的高手。池塘、湖泊、海洋……不同水域能钓来不同的鱼。而钓来的鱼，不仅可以做成美味料理，还能卖钱养家，卖剩下的还能充当植物的肥料，这就是钓鱼人生。

英雄传说：空之轨迹3rd



通过艾丝蒂尔和“钓公师团”的较量，我们发现老年人钓鱼真的很强。要想胜过他们，除了准确、快速的手法和饵料的适当运用外，运气也很重要的。还好钓鱼不用你死我活，输了还可以再来。坚持不懈的尝试，总有运气好的时候。

梦幻西游

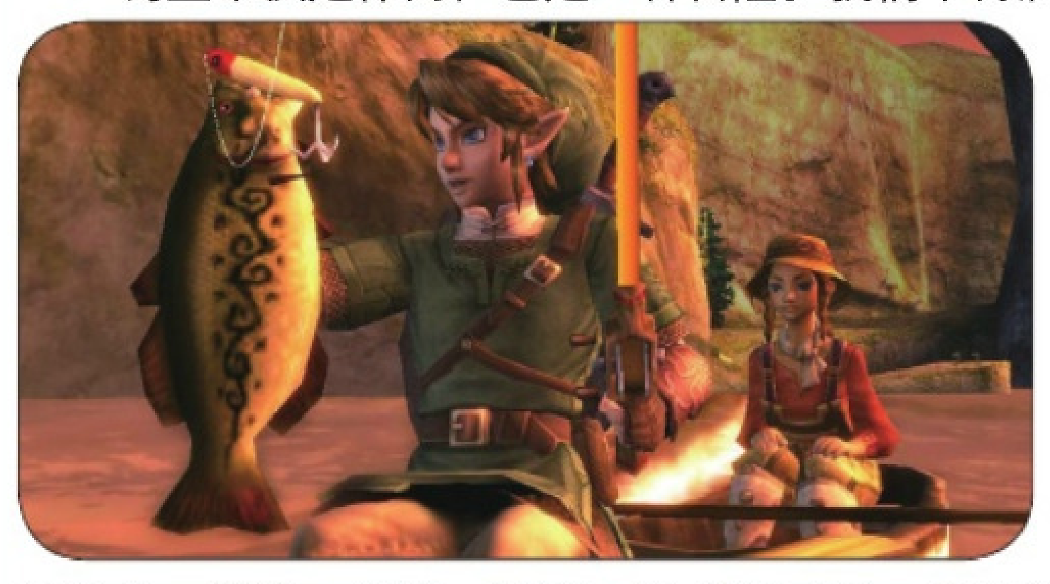
钓鱼不是孤独的，也可以多人组队进行。有人配合，钓起鱼来更为顺畅。特别是遇到那种一个搞不定的“大鱼”

时，就更需要同伴的协助，人多力量大嘛。和伙伴们一起钓鱼，不仅能享受到钓鱼本身的乐趣，还能增进友情，获得齐心协力做事的成就感，真是一举好几得哇。



露娜

对于钓鱼，除了钓竿、鱼饵和水域选择外，天气也是很重要的一环。晴天还是阴天、刮风还是下雨，对能钓到的鱼都有影响。如果是有目的的要钓某一种类的鱼，那就有必要了解这种鱼的习性。在什么时候、什么地点、什么天气是钓哪种鱼的最佳选择，这是高级钓客的必修课之一。



塞尔达传说：黎明公主

钓鱼不仅是休闲，也是一种冒险。我们不再满足于停留在岸边安静的垂钓，要想林克一样敢于深入到水域深层。泛舟前行，找到水深鱼肥之处，下竿、等待、收获。钓鱼的同时，还能欣赏水面美景，感受航行乐趣。若是同船的是自己心仪的对象，钓鱼这项运动也将变的很有情调。

原先看星星的时候你叫人家“小甜甜”

游泳游累了，钓鱼钓腻了，也该安静的休息片刻了。趁着夜晚还有点凉风，去看星星吧。游戏中的夜空因为游戏背景的不同，有着更丰富的氛围，这点上倒是胜过现实一筹。

指环王Online

中土世界的夜空和我们现实的夜空很接近，明月当空，满天星斗。那些我们熟悉的星座和星团，也能在中土的天空找到。最容易找到的是大熊座，也就是我们常说的北斗七星，还有象征力量、被认为是英雄化身的猎户座，就连金牛座中的“昴星团”也会在中土夜空出现。



剑侠情缘网络版叁

大唐的夜空月朗星稀，在没有现代污染的环境下，连云彩都看的分明。虽然这里没有月圆月缺的变化，但总是一轮满月下，整个江湖都有了意境。月光下而闪过“梯云纵”的残影，时而勾勒“七绣剑舞”的婀娜，我们整个人都武侠起来了。



巫师

在这个幻想世界的北方大陆的夜晚，也有明月和星斗。只是这里的夜晚并不平静，诸多魔怪趁着夜色发动袭击。漫天乌云蔽月，到处是幽灵犬、水鬼们的狂乱悲鸣，再加上沉重低调的哥特管风琴背景乐，这里阴森的夜晚让我们毛骨悚然，正月黑风高杀人夜。



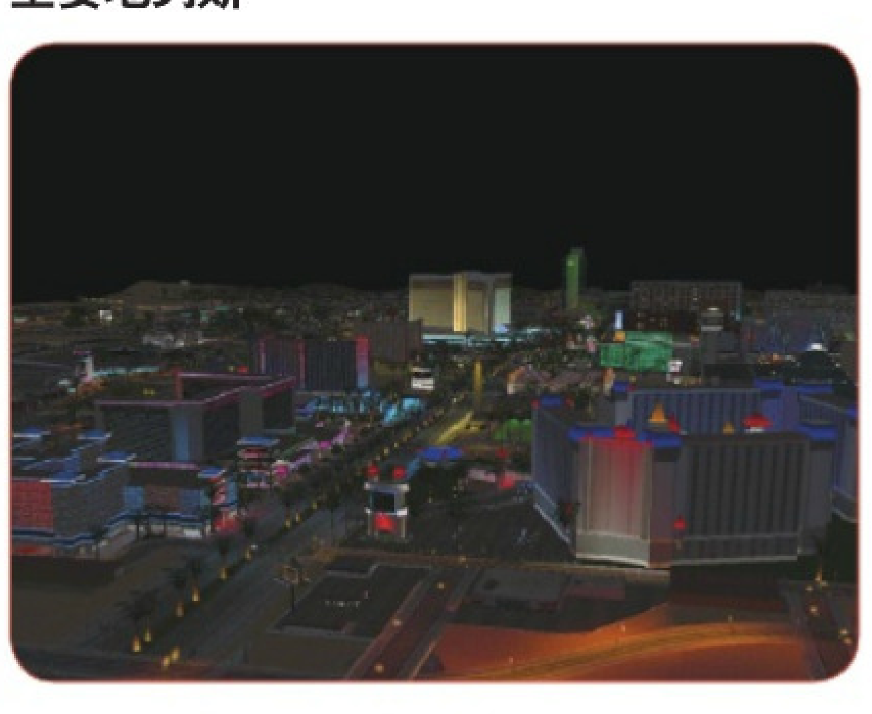
暗黑之门：伦敦

这是被恶魔侵占的伦敦，曾经那么繁荣辉煌的城市，现在变成一片废墟，原本恢宏华丽的建筑，如今仅剩残垣断壁。破败的城市，浓烟笼罩夜空，即使有星星，也显得很孤冷。还有时不时从空中杀出的鲜血天使们，让这里的夜晚危机重重。



侠盗猎车手：圣安地列斯

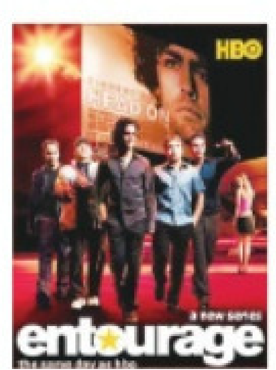
度假胜地拉斯维加斯，夜夜霓虹闪烁，灯火通明，再亮的星星在这个城市面前也变得暗淡无光了，干脆都藏了起来。然而正是这样的环境，才给了某些人干某些事的机会，偷窃、抢劫、找妓女都是晚上的工作。游戏里可以尽情享受罪恶的快感，但可别把这习惯带到现实中来。P



大众影音之「欢乐篇」

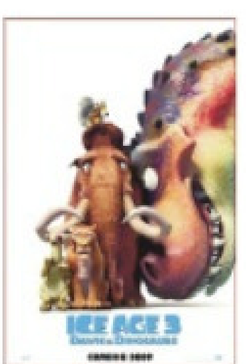
在这个动不动就一身汗的季节，窝在空调房就是最欢乐的事，本次的欢乐影音只当是锦上添花了。只是……笑也是一个“做功”过程，会产生热量，尽量憋着吧。

《明星伙伴Entourage S6》



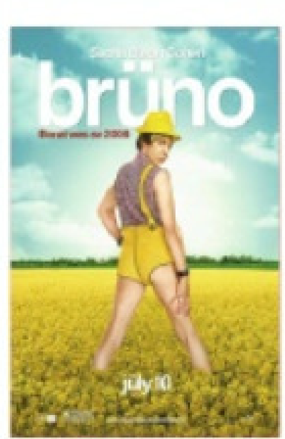
这是HBO电视台于2004年首播的明星喜剧，曾荣获艾美奖多个奖项和提名，今夏将播出第六季。这部号称“奥巴马最爱”的剧集，根据好莱坞明星马克•沃尔伯格的星路历程改编，讲述几个充满青春活力小伙子闯荡好莱坞的故事，该剧将五光十色的娱乐圈演绎得极具现代感而且充满人生智慧。大量的娱乐业八卦和笑话，千奇百怪的技巧与规则，真实又讨巧地诉说着那些光鲜亮丽的好莱坞明星们背后的故事。

《冰河世纪3：恐龙的黎明》



这是福克斯公司的王牌3D动画《冰河世纪》系列的第三部。树懒希德被霸王龙掳走，长毛象、剑齿虎众为了寻找他来到一片温暖地带，这里不再是冰雪覆盖，而是一片绿色草木丛生，更有恐龙横行。一干动物们遇到恐龙这样的生物，自然会有一番妙趣横生。那个人见人爱的永远吃不到松果的松鼠，这次遇上了比松果更麻烦的东西，那就是女松鼠。食物和爱情，都是那么重要又那么折腾人……

《布鲁诺》



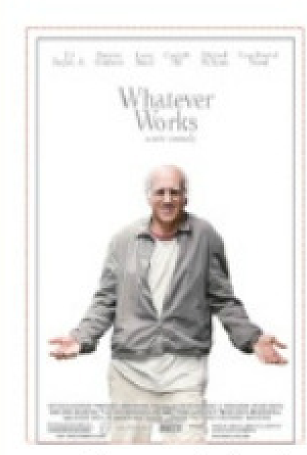
如果你不满17岁，请自动屏蔽本片。其实影片全名是这样的——布鲁诺：网眼T恤外国基佬让直男难堪不已的全美美妙旅行，这名字便说明了一切！如果你看过2006年的影片《波拉特》，那你就一定还记得萨莎•拜伦•科恩——有着两撇销魂小胡子的哈萨克斯坦记者。这次的新片延续《波拉特》的风格，由萨莎•拜伦•科恩扮演的澳大利亚时尚节目主持人，在美国整出大量“三俗”情节。尽管这部影片和萨莎•拜伦•科恩本人都饱受争议，但它真的很好笑啊。

《元年》



这是“阿帕图帮”喜剧的新篇章，由贾德•阿帕图担任制片，“摇滚胖子”杰克•布莱克和曾出演《太坏了》《朱诺》等影片的“闷骚男孩”迈克尔•塞拉联袂出演。故事发生在数千元年前的原始时代，正是《圣经：旧约》所描述的年代。Zed和Oh是一个部落中的两个猎人，由于技术水平欠佳，常拖部落的后腿，于是经过全体成员公投，被驱逐出部落。而这正合了俩人心意——终于可以看看外面的世界。于是他们漫游着一个个《圣经》中的场景，见证了一段段《圣经》中故事的发生，展开一段“恶搞”的奥德赛之旅。

《怎样都行Whatever Works》



本片由专拍“小制作”的大导演伍迪•艾伦自编自导，这已是他执导的第44部影片。本片故事的主角是一个性格古怪的老知识分子，他交上了桃花运，与一位南方的年轻女孩相识、相恋并喜结良缘，却又不得不面对女孩挑剔又难缠的双亲。伍迪•艾伦在欧洲拍正片多年，这次终于又回到了他所擅长的黑色喜剧和他所热爱的纽约。关于这次回归，本片女主演埃文说：“这是一部老式的伍迪•艾伦喜剧，精华处全在于它的对白，纽约这个城市本身也成为了其中一个角色。”

《魔力充电娘》



这是一部彻彻底底的宅男向动画，原作漫画《魔力充电娘》由曾创作过《魔力女管家》的日本漫画家DITAMA（某）创作。NEODYM公司的充电娘来自另一个世界，她们的工作就是为我们这个世界服务。当你累了、苦恼了、压力大了的时候，就会因为体内“元气”不足而导致恶性结果。为了避免惨剧发生，就需要这些充电娘们来为你注入“元气”。充电是项技术工作，需要一系列高科技工具的支持，使用不当就会带来更严重的后果，因此充电娘们的压力其实也很大……

旅行团《等你吃饭》

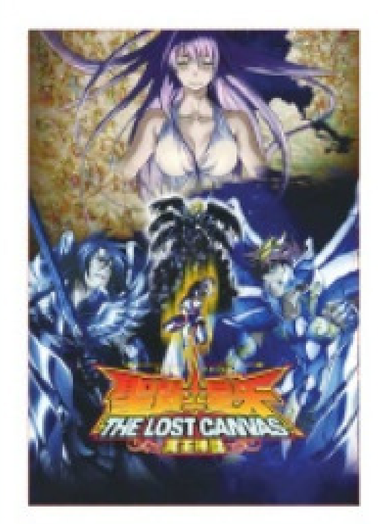


这支在音乐风云榜上获得了2008年度“最佳摇滚新人”殊荣的旅行团，被称为摩登天空最具偶像气质的乐队。此次推出的新EP《等你吃饭》共收录有6首曲目，包括乐队新作《Summer Holiday》《等你吃饭》《Oh My Story》，以及《Summer Holiday》的中文版本《悠长假期》和其中两首歌的伴奏乐。没有歇斯底里，也没有矫揉造作，都是愉悦轻松的调调儿，和他们在北京草莓音乐节上摆出的“柳州螺蛳粉”一样——朴实又美味。

大众影音之「战斗篇」

战斗不分季节，即便是湿透衣衫，也要战到底呀！更何况这个夏天有这么多的大作、大牌、大手笔。勇敢的少年们，流汗吧！晒黑吧！

《圣斗士星矢冥王神话》



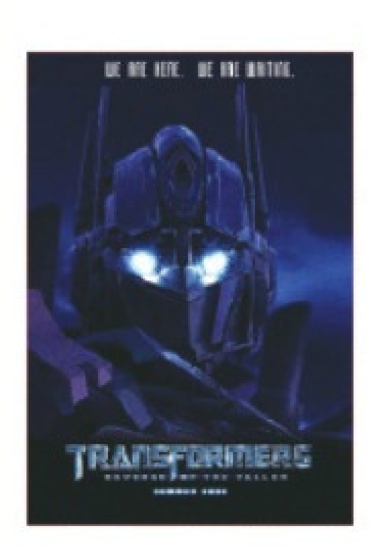
《圣斗士星矢冥王神话》由漫画家手代木史织创作，自2006年开始连载，现在被改编为OVA动画。故事由著名的《圣斗士星矢》派生，发生在星矢时代之前200年的18世纪意大利，也因此有了《圣斗士星矢》前传一说。本次系列为第一章全13话，由制作过《鲁邦三世》系列和参与过《名侦探柯南》系列的TMS公司来担任制作，声优方面则有柿原彻也、平野绫、下野纮和水树奈奈，依序配音天马、纱织、亚伦和潘多拉。

《新世纪福音战士：破》



这是《福音战士》新剧场版系列第二部，之前一部是2007前上映的《新世纪福音战士：序》。今次新篇讲述一个全新的故事，不但二号机驾驶员明日香改了名，还出现了全新女主角——真希波•玛丽•依拉斯特莉亚斯。不管是不是骗钱之作，旧相识、旧感怀加上新技术、新演绎还是牵动了不少EVA迷的心。本次新作中，碇真嗣声优为绪方惠美，绫波零声优为林原惠，明日香声优为宫村优子，新女角真希波•真里•伊拉崔亚斯的声优则由坂本真绫担任，而主题曲仍由宇多田光演唱。

《变形金刚2》



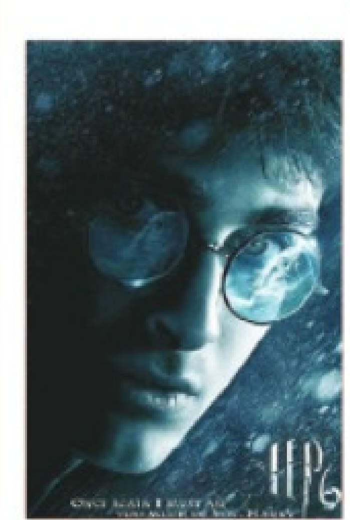
迈克尔•贝携《变形金刚2》再次驰来！上一部作品《变形金刚》在全球票房突破了7亿美元，不知这次能达到什么境界……也不用去管什么剧情，先看看这些花絮！本片决战戏大部分的拍摄工作在美军新墨西哥洲的白沙导弹试验场上进行的；扮演片中美军的演员大部分是刚从伊拉克和阿富汗回来的真正军人；电脑特技工作室中，第一部《变形金刚》产生的数据量为15个TB，而《变形金刚2》达到140TB。情况允许的话，强烈推荐去影院观看IMAX版本，淋漓尽致地感受一下变形金刚永恒的魅力。

《公众之敌》



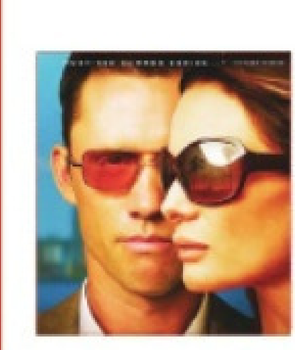
本片根据上世纪30年代发生在美国的真实事件改编，由大导演迈克尔•曼执导。本片讲述了由约翰尼•德普饰演的黑帮头目约翰•迪林格与克里斯蒂安•贝尔饰演的联邦调查局探员茂文•普维斯进行较量的故事。因《玫瑰人生》获得奥斯卡影后的法国女星玛丽昂•歌迪亚在片中出演德普的情人比莉•弗雷凯特。片中身着礼帽风衣，手持老式汤普森冲锋枪的德普，带着迷人的表情，在30年代的美国上演多场银行抢劫和对抗警方的戏码，将耍酷和火爆一并呈现。

《哈利•波特与混血王子》



本片为《哈利•波特》系列第六部，也是哈利•波特在霍格沃茨魔法学校度过的第六年。现在魔法学校的少男少女们纷纷踏入青春期的大门，自然让这部《哈利•波特》的魔法故事中多了些爱情段落，占去不少动作场面份额，不过情感也是一种战斗嘛，而且还是有“食死徒”袭击伦敦千禧桥、哈利•波特一人连战众敌手这样的大场面出现，不至于让“打斗党”们彻底失望。本片确定上映时间为7月15日，IMAX版和普通版同步，其中可以欣赏到大约25分钟的IMAX 3D画面。

《非常突然》



本剧自2007开播，到今年夏天已是第三季。间谍迈克尔突然遭解雇，不明真相的他回到家乡迈阿密，为弄清原因独自展开调查，当然也少不了往日伙伴和昔日情人的助力。虽然失去了在职时的间谍资源，但迈克尔自身的技能没有丢，于是他利用一身本事解决各类案件，由此换取所需情报。本片并不是一个传统的间谍片，没有揪心的刺激，也没有紧凑的剧情，只是看一个“下岗间谍”如何忽悠对手。单集独立的故事有头有尾，并不拖沓，还能从中学到些间谍的小技巧，作为在剧集淡季的消遣非常合适。

Coldplay《Left Right Left Right Left》



这张《Left Right Left Right Left》为Coldplay2009年巡回演出的现场录音，在网站免费供歌迷下载。包括《Viva La Vida》《Fix You》等大家熟悉的曲目，不过既然是Live版，自然少不了千万歌迷的欢呼呐喊声，如果无法看到Coldplay现场，听下Live也算过下小瘾。

大众影音之「温情篇」

无论亲情、爱情还是友情，懒惰都是大忌。在这容易让人犯懒的夏天里，也请不要忘了时常与家人、爱人和朋友多多联络感情。如果实在懒得出门走动的话……好吧，就一起看看温情片、听听温情歌吧。

《川之光》



本作改编自日本东京大学教授、诗人兼评论家松浦寿辉的同名连载小说，是一个发生在动物世界的温情故事。故事起因是东京都建设局要将一条河铺成暗渠，这条河边生活着的父子三鼠被迫离开家园，开始了他们的冒险之旅。旅途既坎坷又惊喜，三鼠一路遇到很多善良有趣的伙伴，黄金猎犬、优雅母猫、麻雀夫妇等等，在这些朋友的帮助支持下，三鼠终于闯过一道道难关。本次动画化的《川之光》由画师出身的平川哲生首次担任监督，声优则有折笠富美子、金田朋子、山寺宏一和平野绫等人出任。

《加奈日记》



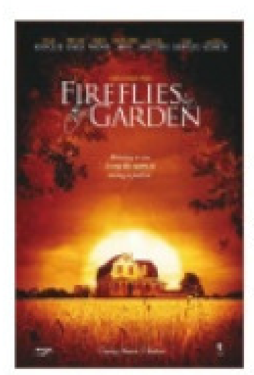
原作是石田翔子的四格漫画《加奈日记》，由曾出品过《初音岛系列》的feel.社改编为动画，丰崎爱生、水原薰和堀江由衣等出任声优。故事的主人公是一个叫中町加奈的初中生少女，由于父母早逝，她由祖母抚养长大，祖母的离世让如今的加奈变的无依无靠。一个偶然的机会，加奈开始在一家新闻报专卖店打工，在这里她结识了一帮性格各异的少女。片子讲述的就是这样一群少女日常的工作和生活，天然呆、傲娇娘、吐槽女齐聚一堂，让乏味的工作和单调的生活多姿多彩起来。

《和莎莫的500天》



这是一个名叫汤姆的男孩和一个名叫莎莫的女孩之间的故事。莎莫英文原名Summer，夏天之意，影片也就有了另一个译名《和小夏的500天》。由约瑟夫•高登•莱维特饰演的汤姆以给各种贺卡编写贺语为生，佐伊•丹斯切尔出演的莎莫本是他的女友。一天莎莫突然提出分手，汤姆不由回忆和反思起自己与莎莫共同度过的500个日夜，便有了这个清新动人又奇妙浪漫的爱情电影，正如影片宣传语所说，“一个不相信真爱的女孩遇上一个疯狂爱上她的男孩”。

《花园里的萤火虫》



这是韩裔导演丹尼斯•李的半自传性电影，由朱莉娅•罗伯茨、威廉•达福、艾米丽•沃森主演，片名来自于美国诗人罗伯特•弗罗斯特（Robert Frost）的一首诗。片中的主人公迈克尔小时候剽窃了《花园里的萤火虫》这首诗，让父亲查尔斯觉得丢尽脸面，导致了持续20年的父亲对儿子的惩罚与不谅解。痛苦的童年让迈克尔脱离家庭，成为了一名小说家。在写作中自我疗伤和发泄情感，直到母亲丽莎迟来的大学毕业典礼又再次将他和家庭联系起来。家庭的亲情、个人的尊严、突发的不幸、隐藏的爱，筑起这部讲述平凡人的平凡家庭故事。

《我姐姐的守护者》



本片改编自美国女作家朱迪•皮考特（Jodi Picoult）2004创作的同名小说。由“阳光小美女”阿比吉尔•布莱斯林扮演的主人公安娜，由于一个不幸的理由诞生于一个不幸的家庭。安娜的姐姐患有一种白血病，让安娜一开始就是为了姐姐的生存而存在。逐渐长大的安娜得知真相后将父母告上法庭，要夺回自己的“身体支配权”，然而其间的原因并非那么简单。一个有关伦理人性看似沉重的故事，在影片中以阳光方式讲述，虽伤感却不压抑。大牌女星卡梅隆•迪亚茨不惜形象，在片中剃光头发扮演母亲，也成为本片看点之一。

《灵指神探》



本剧集因为ABC电视台经济不景气而被砍掉，为了给Fans做个交代，大结局的三集还是在今夏播出，至此《灵指神探》宣告正式结束。这是一个荒诞轻松的童话剧，片中主角耐德拥有神奇的“起死回生”能力，依靠这种能力，他帮助私人侦探先生解决了一个个疑难案件，也让小时的暗恋的女孩夏洛特得以复活，与他共同生活。但任何能力都是有代价的，经由耐德的触碰而复活的生物，只要再次与他接触，便会永远死亡，这也使得耐得和夏洛特永远不能牵手亲吻。全片色彩明亮，情节幽默，别具一格地讲述着一个个看似荒诞却又直指人心的小故事。

Luigi Rubino《A Theme For The Moon》



意大利钢琴家、作曲家Luigi Rubino 10岁就开始学习钢琴，曾是意大利新古典乐团Ashram钢琴手，也参加过Argine、Corde Oblique等乐团。Luigi Rubino喜欢古典音乐，特别是巴赫、德彪西等人的作品。《A Theme For The Moon》作为Luigi Rubino的首张专辑，将他个人对古典音乐的理解和修养完美展现，旋律灵动优美，音符冷感至纯，间或有哀伤的美声，间或有呢喃的吐息。

北美PC游戏销量榜

（2009年5月24日～5月30日）
数据来源：NPD Group

名次	中文名	英文名	发行商
1	模拟人生2双豪华版	The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
2	魔兽世界——巫妖王之怒	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
3	孢子	Spore	Electronic Arts
4	魔兽世界——典藏版	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5	魔兽世界	World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6	帝国——全面战争	Empire: Total War	SEGA
7	赌机高手大冒险	Reel Deal Slots Adventure	Phantom EFX, Inc.
8	文明Ⅳ完整版	Civilization IV: The Complete Edition	2K Games
9	模拟人生2——公寓生活	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software/Electronic Arts

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年6月13日）



名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	20.92%
2	突袭	Sudden Attack	10.25%
3	星际争霸	StarCraft	7.49%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.20%
5	魔兽世界	World of Warcraft	6.10%
6	天堂	Lineage	5.78%
7	特种部队	Special Force	5.26%
8	天堂II	Lineage II	3.89%
9	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.84%
10	FIFA Online 2	FIFA Online 2	3.57%



■榜评人 大漠小虾

到中旬刊本期截稿为止，NPD Group公布的最新北美PC游戏销量排行没有意外发生。榜单上的很多游戏因为续集和资料片即将发售的缘故，取得了销量了回暖。比如，EA另外一款模拟类作品《孢子》上升到第三位，《文明Ⅳ》的大合集也带动了销量的回升。《求生之路》虽然下滑到榜末，但它累计已经全球卖出250万份，夫复何求。

其实，本月我们应该关注一条新闻：受消费者支出疲软和硬件商价格战的影响，5月份美国视频游戏销售额下降23%，只有8.63亿美元，这是自2007年8月以来首次单月销售额低于10亿美元。通常人们认为，由于传统的游戏玩家更愿意选择在家娱乐，视频游戏行业在经济危机期将保持较好的韧性，但这个销售数字还是反映出人们在经济危机中微妙的心理变化。当然，还有另一个因素必须考虑，去年同期，热门游戏GTA4销量井喷，让一直销售疲软的5月份忽然成了“销售旺季”。可即便如此，今年5月上榜的最受欢迎的10种游戏总计售出260万套，而上年同期销量为370万套，还是显示出金融寒冬中人们紧捂钱袋的消费现实。同时，我们必须看到，年初以来几乎没有什么特别热门的视频游戏发售，这可能是个巧合，也可能反映出游戏发行商押宝暑假和年末假期的赌徒心理。

逆市中的潜力股还是EA和Blizzard。EA占据着本期排行榜中的4款游戏，这还是在《模拟人生3》尚未列入统计的情况下获得的成绩（《模拟人生3》上市一周的销量已经突破百万），Activision Blizzard依靠着《魔兽世界》占据着3款游戏的排名，现在它们唯一要担心的就是中国大陆地区的《魔兽世界》何时能给玩家一个满意的交代了。

大众软件

“游戏剧场”小说版原创专辑

四月上旬 全国火热上市

“游戏剧场”栏目，十四年坚持游戏小说原创精神

2009年新春奉献给读者的第一波小说原创精品集



魔幻、奇幻、科幻，各种文学体裁，在游戏的世界中大放异彩

国内一线幻想小说家鼎力加盟

新鲜的文字，绚丽的想象

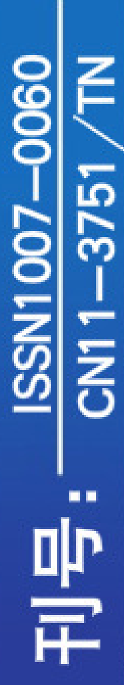
你不可错过的阅读体验

发行电话：010-65025164

发行联系人：侯桂兰


邮发代号：82－726


售价：￥10.00元


刊号：ISSN1007—0060
CN11—3751/TN